

ELEGIMOS EL MEJOR JUEGO DE NBA
XB MAGAZINE
Número 20
Enero de 2004
5 euros
Revista XBOX™ independiente
grand theft auto double pack
STEEL BATTALION ONLINE
JEDI ACADEMY
mkm PUBLICACIONES
00020
8 424094 003570

ALCATEL · MOTOROLA · NOKIA · SAGEM · SAMSUNG · SHARP · SIEMENS · SONY ERICSSON




ANIMACIONES

¡DALE VIDA A TU MÓVIL! Envía: **ANI** espacio y el código

2966332 · 2966333 · 2966334 · 2966335 · 2966336 · 2966337 · 2966338 · 2966339

viawap

Alcatel 535,735 Motorola A830,A920,C350,e365,T720e, Nokia 3300,3330,3350,3410,3650,6220,6600,6610,6800,7210,7650,N-Gage, Sagem MYG5, Samsung E700,V200, Sharp GX20, Sony Ericsson T68i

PANTALLAS

¿TE ABURRE TU MÓVIL? DALE COLOR ¡YA! Envía: **COL** espacio y el código













2966407	2966408	2966409	2966410	2966411	2966412	2966413	2966414	2966415	2966416	2966417	2966418
2966419	2966420	2966421	2966422	2966423	2966424	2966425	2966426	2966427	2966428	2966429	2966430
2966431	2966432	2966433	2966434	2966435	2966436	2966437	2966438	2966439	2966440	2966441	2966442
2966443	2966444	2966445	2966446	2966447	2966448	2966449	2966450	2966451	2966452	2966453	2966454
2966455	2966456	2966457	2966458	2966459	2966460	2966461	2966462	2966463	2966464	2966465	2966466

viawap

Alcatel 535,735 Motorola A830,A920,C350,e365,T720e, Nokia 3300,3510i,3520,3530,3650,5100,6100,6220,6600,6610,6610i,6800,7210,7250,7650,N-Gage, Panasonic GD87, Sagem MYG5,MYX-6, Samsung E700,s300,V200, Sharp GX10,GX20, Siemens S57,SL55, Sony Ericsson P800,T300,T300i,T610,T68,T68i,T69

TONOS

POLIFONICOS	EXITOS		MONOFONICOS
no disp	mago de oz	costa...	2966548
2966357	bob marley	i shot...	2966549
no disp	junior miguez	down	2966550
2966359	james brown	i feel...	2966551
no disp	cafe quijano	tequila	2966552
2966361	beyonce	me,myself...	2966553
2966362	offspring	hit hat	2966554
2966363	evanescence	immor..	2966555
2966364	l kravitz	are you...	2966556
2966365	blur	song 2	2966557

Envía: **PO** (esp) y el código

2966366	blink 182	feeling this	2966558
2966367	c aguilera	genie in...	2966559
2966368	b spears	me again...	2966560
2966369	mike oldfield	tubular	2966561
2966370	eminem	lose your...	2966562
2966371	limp bizkit	eat you...	2966563
2966372	likin park	numb	2966564
2966373	50 cent	21 questions	2966565
2966374	50 cent	pimp	2966566
2966375	50 cent	in da club	2966567
2966376	beyonce	baby boy	2966568
2966377	beyonce	crazy in love	2966569
2966378	beyonce	work it out	2966570
2966379	dj sammy	sunlight	2966571
no disp	dj sammy	boys of...	2966572
2966381	dj sammy	heaven	2966573
2966382	sean paul	get busy	2966574
no disp	sean paul	gimmie...	2966575
2966384	sean paul	like glue	2966576
2966385	metallica	frantic	2966577
2966386	muse	time is...	2966578
2966387	evanescence	bring...	2966579
2966388	evanescence	going...	2966580
no disp	superman	cine	2966581
2966390	benny hill	tv	2966582
2966391	austin powers	cine	2966583
no disp	superdetective	cine	2966584
no disp	rasca & pica	tv	2966585
2966394	coche fantastico	tv	2966586
2966395	m imposible	cine	2966587
2966396	rocky	cine	2966588
no disp	south park	cine	2966589
2966398	star wars	cine	2966590
2966399	simpsons	tv	2966591
2966400	pantera rosa	cine	2966592
2966401	scooby doo	tv	2966593
2966402	spiderman	cine	2966594
2966403	real madrid	himno	2966595
2966404	barcelona	himno	2966596
2966405	atletico	himno	2966597
no disp	sevilla	himno	2966598
no disp	real betis	himno	2966599
2966406	queen	champions	2966600
2966393	himno españa	himno	2966601

Alcatel 535,735 Motorola A830,A920,C330,C331,C332,C333,C350,e365,T720e, Nokia 3300,3510,3510i,3530,3650,5100,6100,6220,6600,6610,6610i,6800,7210,7250,7650,N-Gage, Panasonic GD87, Sagem MYX-6, Samsung A800, E700,E700,s300,T100,V200, Sharp GX10,GX20, Siemens S57,SL55, Sony Ericsson P800,T300,T300i,T610

Motorola C350,T190,T191,T280,Timeport 250,V100,V50,V66e, Nokia 3110,3210,3300,3310,3315,3330,3350,3390,3395,3410,3510,3510i,3530,3610,3650,5100,5210,5210e,5510,6100,6110,6130,6138,6150,6210,6220,6250,6310,6310i,6500,6510,6590i,6600,6610,6610i,6800,7110,7190,7210,7250,7650,8110,8110i,8210,8250,8290,8310,8390,8850,8855,8890,8910,9110,9110i,9210,9210i,9290,N-Gage, Sagem MC930,MC932,MC936,MC939,MC940,MC942,MC946,MC949,MC950,MC952,MW3020,MW932,MW939,MY3020,MYX-6,NW320, Samsung s300,T100,V200, Siemens M50,MT50, Sony Ericsson T300i,T610,T68,T68i,T69

viawap

DINÁMICAS

Envía: **DIN** espacio y el código






		2966354	2966606	2966612	2966618
		2966355	2966607	2966613	2966619
		2966602	2966608	2966614	2966620
2966348	2966351	2966603	2966609	2966615	2966621
2966349	2966352	2966604	2966610	2966616	2966622
2966350	2966353	2966605	2966611	2966617	2966623

viawap

Alcatel 535,735 Motorola A830,A920,C350,e365,T720e, Nokia 3300,3510i,5100,6100,6220,6610i,6800,7210, Panasonic GD87, Sagem MYG5, Samsung E700,s300,V200, Sharp GX10,GX20, Siemens SL55, Sony Ericsson T610,T68i

5011

POR SMS

1 ENVÍE UN MENSAJE CON EL CÓDIGO CORRESPONDIENTE AL 5011 Y SIGA LAS INSTRUCCIONES 1

2 viawap — ENVÍA UN MENSAJE CON EL CÓDIGO CORRESPONDIENTE AL 5011. SIGUE LAS INSTRUCCIONES. RECIBIRÁS UNA DIRECCIÓN WAP. GUÁRDALA EN LA MEMORIA DE TU TELÉFONO. UTILIZA ESTA DIRECCIÓN WAP PARA CONECTARTE AL SITIO DE "EXWAP" MEDIANTE LA OPCIÓN "IR A", Y ASÍ DESCARGAR LOS PEDIDOS A TU MÓVIL. 2

3 **806 488 569** 3

POR TELEFONO



RUBIAS — BRILLANTES

envía WAP RUBIAS

viawap — Compatibilidad Ver pantallas color

HENTAI — ARTE ASIATICO



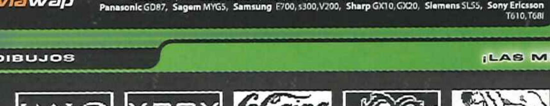
viawap — Compatibilidad Ver pantallas color

¡Ya no te puedes pedir! Lo diseñamos y lo verás en nuestra página web en 3 días Envía: PIDO (espacio) y tu mensaje Ejemplo: PIDO LUKE

LO QUE QUIERAS

DIBUJOS

¡LAS MEJORES IMAGENES! Envía: **SAP** espacio y el código





2966467	2966468	2966469	2966470	2966471	2966472	2966473	2966474	2966475	2966476	2966477
2966478	2966479	2966480	2966481	2966482	2966483	2966484	2966485	2966486	2966487	2966488
2966489	2966490	2966491	2966492	2966493	2966494	2966495	2966496	2966497	2966498	2966499
2966500	2966501	2966502	2966503	2966504	2966505	2966506	2966507	2966508	2966509	2966510
2966511	2966512	2966513	2966514	2966515	2966516	2966517	2966518	2966519	2966520	2966521
2966522	2966523	2966524	2966525	2966526	2966527	2966528	2966529	2966530	2966531	2966532
2966533	2966534	2966535	2966536	2966537	2966538	2966539	2966540	2966541	2966546	2966547

Motorola A830,A920,C350,T720e, Nokia 3210,3300,3310,3315,3330,3350,3390,3395,3410,3510,3510i,3530,3610,5210e,5510,6100,6210,6220,6250,6310,6310i,6500,6510,6590i,6610,6800,7210,7250,8210,8250,8290,8310,8390,8850,8855,8890,9210i, Samsung T100, Siemens C45,M50,MT50,S57,SL45, Sony Ericsson T100,T300i,T66,T68,T68i,T69

JUEGOS JAVA






SI TIENE PROBLEMAS CON SU CONEXIÓN WAP POR FAVOR CONTACTE CON SU OPERADORA. Para descargar un juego os necesario enviar 3 mensajes, el coste total es de 2,70€ + IVA

WAP & JAVA **DESCARGA**

Envío la palabra JUEGO seguido por un espacio y el código del juego al 5011.

Motorola A920,T720e, Nokia 3410,3650,5100,6100,6220,6310i,6600,6610,6800,7210,7650, Sharp GX10,GX20

AMORIMETRO — AMOR



ejemplo: LOVE EVA PEP

válido para todas las marcas y modelos de móviles

PIROPOS — envía: PIROPOS



Compatibilidad válido para todas las marcas y modelos de móviles

HUMOR — envía: CHISTES



Compatibilidad válido para todas las marcas y modelos de móviles

LESBIANAS — CALIENTES



viawap — Compatibilidad Ver pantallas color

Por favor, ayúdenos a mejorar nuestro servicio. Si tiene algún problema con su descarga envíenos un email a exwap@exwap.com o llame a la línea de atención al cliente 902 361 119, y nuestros operadores le aconsejarán. Coste por mensaje: 0,90€ + Iva Logos y Tonos = 2 mensajes. Al utilizar este servicio, usted autoriza a exwap a usar y facilitar sus datos a empresas asociadas. Para cancelación envíe un mail a: exwap@exwap.com.

visita www.exwap.com y encontrarás los mejores servicios para tu teléfono móvil . válido para operadores movistar, amena y vodafone eXwap

Nº 20. Época I

Editor
Juan Manuel Sáez (juanmsaez@mkm-pi.com)

Director editorial
Chema Antón (canton@mkm-pi.com)

Director técnico
Gustavo Maeso (gmaeso@mkm-pi.com)

Consejo de redacción
Manuel Navarro (mnavarro@mkm-pi.com),
J. Mariano Ferrera (mferrera@mkm-pi.com),

Secretaria de redacción
Yolanda Díaz

Redactores y colaboradores
SirBruce, Jorge Núñez, Urashima, Jetulio Pencas, Xboxfever, Kikobox, Ozuteki, Antonio Gutiérrez, Manuel Patricio

Fotógrafos: E. Fidalgo, S. Cogolludo

Ilustración de portada: Paco Limón
Diseño y Maquetación: MARRO Estudio (marro@mkm-pi.com) Tel: 91 373 45 76
WebMaster: Internet Factory

REDACCIÓN
Avda. Del Generalísimo, 14 – 2º B
28660 Boadilla del Monte
Madrid
Tel.: 91 632 38 27 / 91 633 39 53
Fax.: 91 633 25 64
e-mail: xbm@mkm-pi.com

PUBLICIDAD
Elena Tapia (etapia@mkm-pi.com)
Tel.: 91 632 38 27

SUSCRIPCIONES
Ignacio Sáez
Tel.: 91 632 38 27
Fax: 91 633 25 64
e-mail: suscripciones@mkm-pi.com
Precio de este ejemplar: 5 euros



EDITA:
Publicaciones Informáticas MKM

Impresión: Gráficas Monterreina
Distribución: Dispaña

Revista de videojuegos
Depósito legal: M-11094-2002

EDITORIAL

GTA: "OTRO DE LOS NUESTROS"

Ya el mes pasado creíamos que nuestra portaba iba a ser Grand Theft Auto. Teníamos tantas ganas de tener el juego entre nuestras manos que ni siquiera prestamos atención a los planes de secretismo de Rockstar. Al final no pudo ser porque Rockstar no nos hizo llegar la copia de preview a tiempo. Ahora que se confirma el lanzamiento del pack con los dos juegos en el llamado Xbox GTA Collection para estos primeros días de enero, estamos mucho más tranquilos porque, por un momento, pudimos temer por la desaparición del juego de las listas de lanzamientos. El juego es esa misma joya que ya hemos disfrutado en PC y en otras consolas, pero con los avances propios que sólo puede incluir nuestra Xbox. Avances del tipo soporte de HDTV, listas de reproducción personalizadas, muchos más efectos visuales, y así hasta convertirlo en un juego perfectamente renovado para Xbox.

Lo que más que renovación es revolución es lo de Steel Battalion: Line of Contact. Lo vimos en el E3 y nos gustó, lo vimos en el X03 y nos gustó... pero tenerlo entre las manos, disfrutar de una experiencia en línea tan inmersiva como esta es de lo más alucinante que hayamos experimentado últimamente con Xbox. No sólo se trata del ya mítico mando de 43 botones, sino de una experiencia a través de Xbox Live totalmente única.

El otro gran bloque que nos ocupa y preocupa en este primer número del año es la elección del mejor juego de la NBA para nuestra consola. Han salido muchos y muy diferentes. Nos centramos en los que se basan en la liga profesional y damos la razones suficientes para decir que un juego está por encima del resto.

Con muchos juegos por analizar en nuestras mesas de trabajo y con horas y horas de juego online para experimentar todo el placer que supone aprovechar Xbox Live, nos espera un año cargadito de buenos juegos... y empieza genial. ¡Feliz Año Nuevo!

NOSOTROS SOMOS NOSOTROS

CHEMA ANTÓN	ANTONIO GUTIÉRREZ	ALBERTO B.
Siempre exigiendo un poco más a todo el mundo. Debería parar y mirar que todo está yendo genial.	Conoce los secretos de los juegos de acción más complejos y nos hace ver a través de sus ojos su mejor lado.	Entró a colaborar con XB Magazine y la revista ha ganado en calidad editorial. Un gran tipo de gran eficacia.
MALASCUERNAS	**SIRBRUCE**	**CARLOS CORCUERA**
Mala educación, inestabilidad emocional... Todo esto ha hecho de este hombre un auténtico fenómeno social.	Desde que regresó de LA tras el E3 2003 no es el mismo. Dice que vio la demo de HALO2 unas 20 veces...	Desde Zaragotham City ha aportado su granito de arena para construir este nuevo proyecto de XB.
URASHIMA	**JETULIO**	**OZUTEKI**
Desde el otro lado del Imperio (del Sol Naciente) nos llegan sus comentarios de calidad. Domo Arigato.	Llegó sin darse cuenta y permaneció. Sólo sale de su habitáculo de dos metros cuadrados para escribir.	De padre gitano y madre coreana nacio este esperpento que pronto despuntó como bailaora en su cuadrilla.



FIRST LOOK
Pag. 6

NOTICIAS
Pag. 8

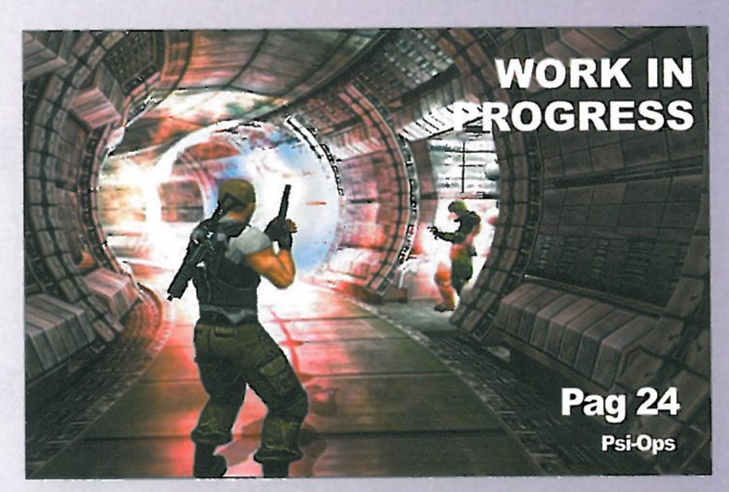
XBOX KANKEI
Pag. 14

XBOX LIVE
Pag. 26

PREVIEWS
STEEL BATALLION
Pag. 34
BALDURS
Pag. 38
METAL ARMS
Pag. 40
GOBLIN
Pag. 42
EL HOBBIT
Pag. 44
LINKS
Pag. 46
FALL OUT
Pag. 48
SPY HUNTER
Pag. 50
WHIPLASH
Pag. 54

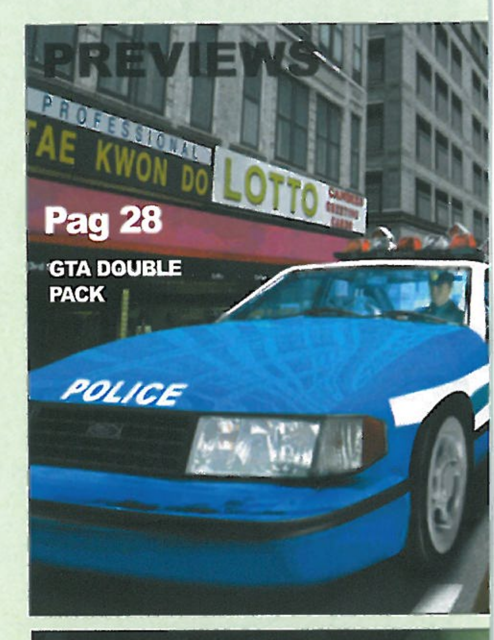
REPORTAJE NBA
Pag. 56

REVIEWS
MEDAL OF HONOUR
Pag. 62
JEDI
Pag. 66
GRABBED
Pag. 72
GLADIOUS
Pag. 74
NEED FOR SPEED
Pag. 78
CRASH
Pag. 82
DINO
Pag. 84

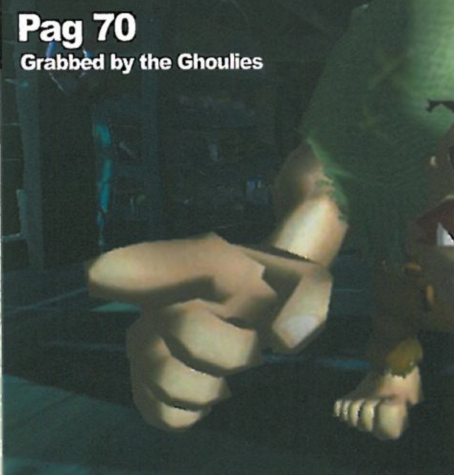

WORK IN PROGRESS
Pag 24
Psi-Ops



Race Driver 2 **Pag 18**



Pag 28
GTA DOUBLE PACK


Pag 70
Grabbed by the Ghoulies


LINKS 2004
Pag 46

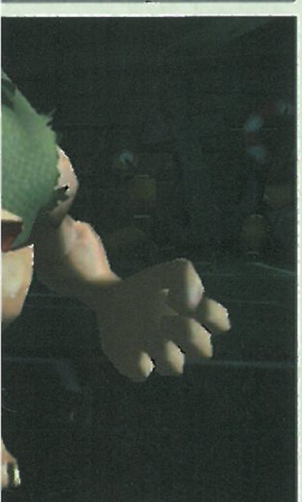


Gladius
Pag 74



easy tune-up
tune-up
dress-up
test run
tune car
Answer a few simple questions to have tuning performed automatically.
USUCK
camera mode
ok
back
quit
RECARO
nismo
NISSAN
fastest lap
00'00''000
lap time
00'56''135
064
Km/h
5th / 6
total time
00'04''090
fastest lap
00'00''000
lap time
00'04''090
lap 1 / 2
119
Km/h
324 ps/ 6800 rpm
324 ps/ 6800 rpm
normal
level 1
secret





ELEGIMOS EL MEJOR JUEGO DE NBA

XB MAGAZINE

Revista XBOX™ independiente

Número 20
Enero de 2004
5 euros

grand theft auto double pack

STEEL BATTALION ONLINE

JEDI ACADEMY

mkm publicaciones

8 424094 003570 00020



Pag 69
Jedi Academy



Pag 88
Dinasty Warriors 4



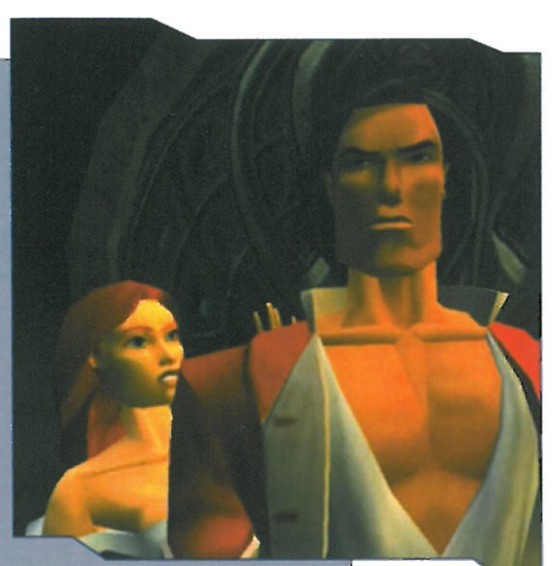
AUTOMODELLISTA

Aunque se trate de un título que ya muchos de nosotros disfrutamos para PS2, Capcom está finalizando su versión de Automodellista para Xbox al mismo tiempo que termina la segunda parte del título. Pero como Xbox puede ir después, pero nunca por detrás, podemos encontrar algunas mejoras en el juego respecto al que jugamos en la consola de Sony. Para empezar se conserva el aspecto gráfico que utiliza la técnica del cel-shading (muy visual y estético), pero incluye algún que otro modelo de coche nuevo como el SEAT 600 que no recordamos haber visto nunca en el Automodellista de PS2. Por otro lado, y lo que es mejor para los usuarios de Xbox, contaremos con una opción para jugar online a través de Xbox Live. Todavía tendremos que esperar un poco para que llegue a las estanterías, pero el juego de carreras con coches "tuneados" tiene los días contados hasta su salida para la consola de la equis.

Llega Galleon... y sólo para XBOX

Allá por la revista de junio de 2002 tuvimos un pequeño artículo dedicado a un juego de SCi que explotaba el estilo de Lara Croft y sus Tomb Raiders en unos escenarios llenos de piratas, barcos, etc. Se trataba de Galleon, un juego de SCi creado por Toby Gard, el diseñador de un fenómeno de masas como es Lara Croft. Pero un día, el lanzamiento del juego no es que se cancelase sino que se empezó a retrasar hasta que se salió de los planes de todas las distribuidoras. La historia del juego parecía acabada aquí, pero parece que definitivamente los usuarios de Xbox tendremos la suerte de ver renacer el título con el sello de "Sólo en Xbox" porque la exclusividad, al menos al principio, está garantizada. La fecha planeada para el lanzamiento es en algún momento de la primavera de 2004, es decir, aprovechando el tirón del E3, muy probablemente.

Para que los lectores puedan hacer un poco de memoria, Galleon nos coloca en la piel del Capitan Rhama y el juego mezcla la acción de una película de lucha, el diseño de una película de animación y el carácter de los títulos de acción más competitivos.



Virtual Figther Cyber Generation

Nunca antes habíamos tenido noticias de que Virtua Fighter tuviese planes en Xbox. Pero como su casa madre, Sega, se lleva tan bien con la consola de Microsoft, parece que el pacto está cerrado. Así, durante el pasado diciembre Sega Japón anunció una serie de cambios en el desarrollo de su Virtua Fighter Quest. Lo que en principio iba a ser un juego de rol típico utilizando a los personajes del juego de lucha en 3D, pasaba a ser un acción-RPG (role play game) en el que conservaremos poco más que el nombre de la serie. De momento el desarrollo del juego está a un 40%. Al decir verdad, el personaje protagonista es totalmente nuevo y el estilo gráfico, aunque conserva destellos de la afamada serie de juegos de lucha, cambia enormemente. La idea de Sega Japón es la de introducirse en un nuevo segmento de población interesado por los videojuegos. Se trata de atrapar a los más jóvenes en lugar de a todos aquellos apasionados de la serie Virtua Fighter que deben andar en edades cercanas a la treintena. Este cambio de mentalidad se refleja en el juego en un nuevo héroe, Sei, un joven de 14 años que vive tranquilamente en Treasure Hunter, una humilde ciudad marina que está bajo el mandato de la red Nexus. Dicha red, controlada por el Judgement Six controla los designios de los habitantes de las ciudades como Treasure Hunter. Sei se quiere oponer a esta situación y sale a luchar contra el Judgement Six.

En su camino encontrará a montones de personajes con los que tendrá que interactuar, uno de ellos, más importante que los demás, será una chiquilla de 15 años llamada Toka. Y los cambios, si afectan a algo es al estilo de los personajes que se verán muy influidos por los modos de vestir juveniles. Otra de las grandes idea de Sega.



Virtua Fighter ha sido un saga mítica de Sega y ahora quiere dar un giro para enfocarse a un nuevo público, una nueva generación de jugadores.

La aventura de Oddworld continúa en 2004

Si por algo se está caracterizando la nueva creación de los estudios Oddworld es por su total secretismo. No se sabe casi nada acerca del próximo proyecto basado en el "extraño mundo" y sólo algunas de las respuestas que Lorne Lanning, co-fundador de la compañía, nos aclaran ciertos aspectos. (Las respuestas las dio en una entrevista hecha por los usuarios dentro de la página web de la compañía). En primer lugar se han preocupado mucho de no prestar mucha atención al hecho de hacer comunicados sobre el juego pregonando todas sus bonanzas, las geniales tecnologías y los excepcionales efectos especiales utilizados. La clave de esto es que no quieren elevar demasiado las expectativas de la gente para que luego se vea comentarios del tipo "el juego está bien, pero me esperaba más". Lo que sí sabemos es que aparecerá en algún momento a lo largo de 2004, cuando a Microsoft, su editor, le interese sacar el título. Además se está trabajando con un nuevo motor gráfico que ha permitido dar un paso de calidad en el aspecto visual (el cual ya era muy avanzado en Munch Oddysee). Por otro lado, en el aspecto argumental, este título, denominado OWI, se sale de la serie de cinco episodios que aún está por concluir. Se trata de un capítulo aislado que ocurre en los escenarios de Oddworld, pero los personajes son diferentes y la historia distinta. Al decir verdad, el cambio en los personajes parece que será drástico, pero resultaba necesario para no saturar al público con tanto Munch y Abe.



Aunque parecen parientes de Munch y Abe, los nuevos personajes tienen otro estilo.



Enseña a tus amigos lo que es arte de verdad en las calles de Florencia.
50M
+10
+30
+50
BIZARRE CREATIONS
Microsoft game studios
Impresiónales a todos. Project Gotham Racing®2 es lo último en carreras. Reta a quien quieras, dónde quieras en Xbox Live™ y enséñales quién eres tú. En PGR™2 demostrarás tu estilo y conducirás a toda velocidad, por igual. Y con los coches que hay para elegir, no tienes excusa. Incluye el Ferrari Enzo y más de 100 coches entre los más deseados del mundo con los que jugártela, ganar puntos Kudos y subir puestos en la clasificación. Acelera a todo gas por las calles de más de cien circuitos distintos en 10 ciudades internacionales muy reales, entre otras Sidney, Chicago, Barcelona y Moscú. Con PGR™2, ganar nunca ha estado tan bien visto.
XBOX LIVE
PGR PROJECT GOTHAM RACING 2
XBOX
it's good to play together
www.xbox.com/pgr2
SALEEN
Ferrari, Enzo Ferrari, todos los logos asociados, y los diseños distintivos de Enzo Ferrari son marcas registradas de Ferrari S.p.A. Saleen bajo licencia de Microsoft Corporation. Con licencia de Dr.Ing.h.c.F. Porsche AG bajo ciertas patentes. Porsche. El escudo Porsche, 911, Carrera, RS, Boxster y Cayenne son marcas registradas de Dr Ing.h.c.F. Porsche. AG. 2003 Microsoft Corporation. Reservados todos los derechos. Microsoft, el logo Microsoft Games Studio, Xbox, Xbox Live y los logos Xbox son marcas registradas o bien marcas de Microsoft Corporation en Estados Unidos y/o en otros países. Los nombres de productos y compañías reales aquí mencionados pueden ser marcas registradas de sus respectivos dueños.



Pantallas como esta nos muestran que el estilo de Battlefield 1942 estará muy presente.

Se confirma Star Wars Battlefront

Si has jugado alguna vez a Battlefield 1942 sabrás de que estamos hablando, pero para los que no sepan qué significa SW: Battlefront, diremos que se trata de un shooter online en el que podremos ponernos a las armas con cualquiera de los bandos que hayan tenido cierta repercusión a lo largo de la historia de Star Wars. Es decir, podremos luchar con los Separatistas, los Rebeldes, las Tropas Imperiales o Republicanas,... y todo ambientado en los diferentes escenarios de los planetas más conocidos de la serie de ficción. Además de todo esto, podremos tener acceso a multitud de vehículos sólo disponibles en la imaginación de los creadores de Star Wars.

Lo que parecía que iba a ser una exclusiva de PS2 ha vuelto a caer del lado de la equis y saldrá también para PC y Xbox con capacidad para ser jugado a través de la red con Xbox Live.

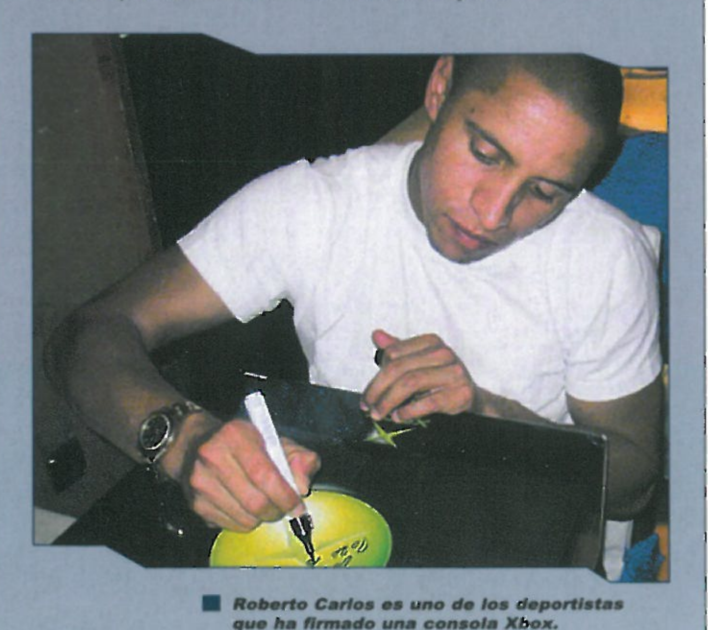
Fanáticos de Star Wars... id preparando una nueva estantería porque ya no caben todos los títulos basados en el universo de las guerras galácticas.

Xbox, Unicef y las estrellas

Son corrientes en estas fechas que se lleven a cabo acciones solidarias y Xbox quiere aportar su granito de arena subastando 10 consolas Xbox a través de eBay. Pero en esta ocasión, como ya ocurriese en abril con Alex Crivillé, se trata de 10 Xbox especiales ya que vendrán firmadas por diez personalidades muy conocidas en España.

El acto es una colaboración entre Microsoft, Centro Mail y famosos del mundo del deporte y del espectáculo en beneficio del programa "Educación de las Niñas" de UNICEF. Hasta el momento hay siete celebridades confirmadas entre los que firmarán las consolas que se subastarán en eBay, se trata de Ronaldo, Roberto Carlos, Fernando Torres, César Sánchez, el Mono Burgos, Martina Klein y Quique San Francisco. Cada Xbox que se subaste vendrá acompañada de una foto de la celebridad que la haya firmado y hasta el día de final de subasta estarán expuestas en el Centro Mail de la calle Preciados, 34, en Madrid.

La subasta se ha dividido en dos fases... para la primera de ellas ya llegamos tarde porque terminó el día 19 de diciembre, pero la segunda irá del 9 a 19 de enero y se realizará a través de la web www.es.ebay.com.



Roberto Carlos es uno de los deportistas que ha firmado una consola Xbox.

Regresa Nights

Nights fue un juego que apareció allá por 1996 para la consola Sega Saturn. Se trataba de uno de los primeros juegos que mezclaba las 3D con el género plataformas (es lo más aproximado) y en el que con un niño o una niña podías avanzar y acabar el juego en poco más de 2 horas. Sin duda fue una rareza de su época, un juego extraño y poco comprendido pero que los más entusiastas supieron calificar de obra maestra por elementos como una impresionante banda sonora que era capaz de variar cada vez que jugábamos al juego.

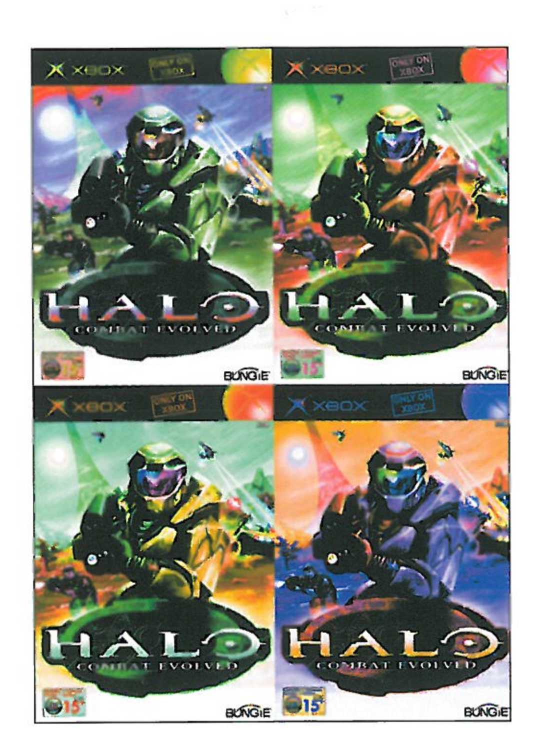
Parece ser que un nuevo desarrollo de Nights está en marcha de la mano del propio creador de la primera parte, Yuji Naka, y que verá la luz a principios del año que viene.

La noticia nos deja pendientes de ver cómo han evolucionado los personajes, la mecánica del juego y la utilización del tiempo (muy influyente en la primera parte) en estos ocho años que han pasado entre uno y otro, pero puede ser uno de los bombazos de Sega para su catálogo del próximo invierno.



Cuatro veces HALO

Creíamos que ya se habían vendido todos los juegos de Halo que se podían vender, pero estábamos equivocados. O al menos en Estados Unidos no piensan lo mismo. Las estadísticas afirmaban que casi había un Halo por cada consola que se había vendido en el país de la Xbox, pero la bajada de precio del juego demuestra que esto no era así... o que en EEUU están muy locos por el coleccionismo de Halo. Hace pocas semanas que el precio del juego pasó de ser 49 dólares a costar tan sólo 30 dólares. Desde entonces las ventas del juego se han visto incrementadas en un 435%. Es decir, que se venden 4 cajitas con el canto verde de Halo cuando antes sólo se vendía 1. El Jefe Maestro está invadiendo USA... ¿para cuándo la bajada de precio del juego en Europa?



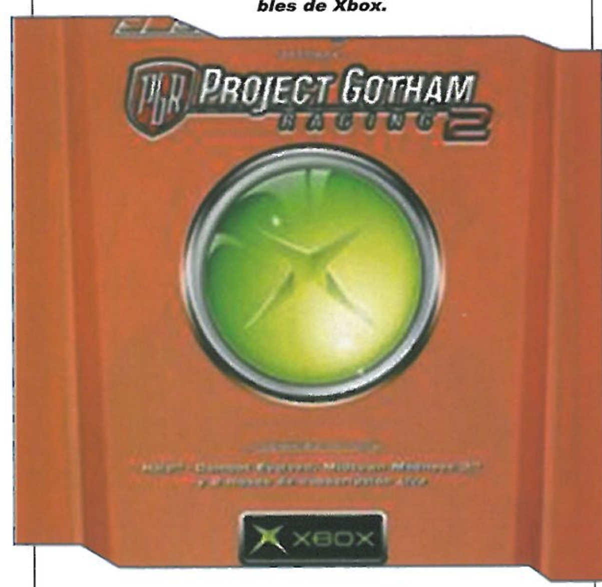
La bajada de precio en Europa es algo que estábamos esperando para esta Navidad.

Pack Rojo Furia

Todavía estás a tiempo de incluirlo en la última línea de tu carta a los Reyes Magos. Se trata de un pack de Navidad de Xbox que puede resultar definitivo para los que se encuentren indecisos. Y si resulta definitivo es porque además de contar con tres de los mejores juegos de Xbox, su precio es muy reducido y supone un ahorro increíble,

Concretamente, el pack Rojo Furia viene formado por una consola Xbox (evidentemente); el recientemente lanzado Project Gotham Racing 2, uno de los mejores juegos de coches de cualquier plataforma y con conexión a Xbox Live; Halo: Combat Evolved, el mejor shooter de todos los tiempos, una compra imprescindible; y Midtown Madness 3, un divertidísimo juego de conducción arcade con conexión a Xbox Live. Y, para que sepas lo que es Xbox Live, un par de meses de suscripción gratuita que viene incluida en cada novedad de Microsoft que tenga posibilidad de ser jugada online. Todo esto, la consola, los tres juegos y los dos meses de Xbox Live, por 219,99 euros. Ganga total.

Los packs son uno de los métodos de venta más rentables de Xbox.



Conflict 4: La artillería de SCi

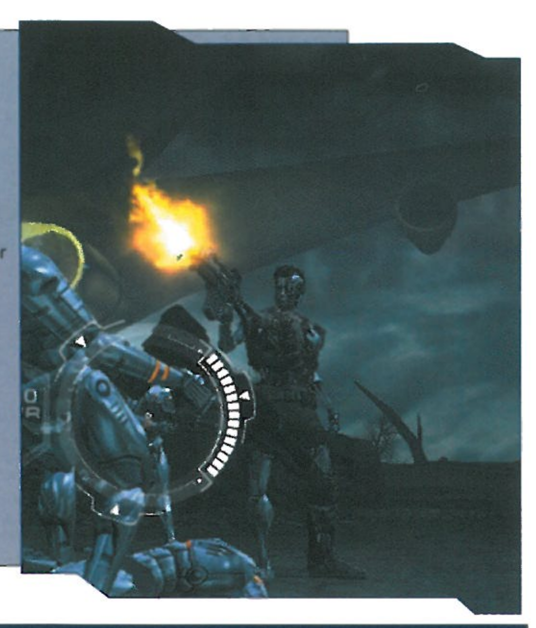
En una nota en la que anuncian sus fantásticos resultados económicos en el último ejercicio, SCi ha querido reflejar cuáles son sus previsiones para los próximos años y en letra muy pequeña, pero todavía legible hemos podido ver que hay un par de juegos en desarrollo que desconocíamos hasta hoy.

Se habla del enorme éxito de la serie Conflict: Desert Storm que con sus dos primeras entregas ha conseguido distribuir más de tres millones de copias en todo el mundo (2 millones de la primera y más de un millón de la segunda). Así, es normal que estén en desarrollo otras dos entregas más de la serie. Se trata de la ya conocida Conflict: Vietnam, que tendrá lugar en la guerra del Pacífico que libraron los soldados norteamericanos en la jungla del país oriental; y, por último, Conflict 4. No se sabe nada del título y su nombre no permite que podamos imaginar cuál será la temática de esta tercera secuela. Por otro lado encontramos Midway, un título también desconocido y del que no se sabe absolutamente nada hasta el momento. Se planea su lanzamiento para 2005.



Terminador 3 II

No se trata de ningún error tipográfico ni nada por el estilo. Atari ha anunciado el desarrollo de un nuevo juego basado en la película de Terminador 3. Esto es lo que se llama explotar una licencia, pero después de ver el resultado final de Terminador 3: Rise of the Machines, no nos sorprende demasiado que los responsables de la firma hayan decidido crear un nuevo juego basado en la licencia.El nuevo juego llevará por título Terminador 3: Redemption y será desarrollado por Paradigm. Uno de los focos principales en los que se quiere centrar la acción de este nuevo Terminador 3 es conseguir que el jugador experimente las escenas de acción con mayor intensidad que en títulos anteriores. Y para ello se centrarán en las escenas de persecuciones con vehículos que se han hecho tan importantes en las películas de Terminador. Una escena tan gloriosa como la persecución de la moto por parte del camión en la segunda parte o de la camioneta por la grúa en la tercera parte son dignas de buenas escenas de acción en el juego. El lanzamiento está previsto que se haga en verano de este año y vendrá doblado en su versión original por el propio Arnold Swachzenegger... veremos a ver la versión española.



Vuelve El Castigador

Con la reciente fiebre cinematográfica de los héroes de cómic, los magnates de Hollywood no dejan de rebuscar entre las viejas glorias de Marvel para lanzar el film taquillero de la temporada. Ahora han vuelto a recobrar al mítico The Punisher, el Castigador, ese mítico tipo duro que resolvía los casos más cruentos tomándose la justicia por su mano.
Encontraba a los malos y les hacía probar la pólvora de su recortada, luciendo esa camiseta cañera con la calavera en medio de su pecho. El duro de Frank Castle, que ya pisó la gran pantalla en la piel de Dolph Lundgren en un triste adaptación allá por el año 1988, vuelve a la cartelera con un film nuevo, donde el único actor a resaltar es John Travolta, que no hace de El Castigador, sino del malo de turno.

Y como toda gran película de héroes que se precie, tiene que tener su adaptación al mundo del videojuego y de ella se ocupa THQ. El título en cuestión llegará a nuestra consola acompañando el estreno del film, hacia mediados del año que comienza. Los encargados de desarrollar este título en tercera persona son los estudios Volition, creadores de Red Faction, que ya han asegurado que, aunque aprovechen el tirón comercial de la película, el juego se basará en los cómics clásicos de The Punisher, por lo que será todo un regalo para los fans de este héroe.



El cómic de El Castigador nació en los ochenta bebiendo de la vioencia sin medida y los héroes supermusculosos de las películas de Swachzenegger y Stallone.

Más trabajo para Sam

Sam Fisher está que no para y es que desde que se lanzó el juego hace más de un año para Xbox ya ha habido unas cuantas actualizaciones a través de Xbox Live que nos han permitido jugar hasta cuatro misiones nuevas.

Las dos últimas hace apenas quince días que se pueden descargar a través del Live. La primera de ellas se llama "Vselka Infiltration" y la segunda "Vselka Submarine" y en ellas trataremos de infiltrarnos, en el papel de Sam Fisher, dentro de un submarino que está atracado. Una vez dentro deberemos buscar una cabeza nuclear para evitar que sea robada y tenemos que averiguar cuál es el plan de los "malos" del juego. En la segunda de las misiones estaremos dentro del submarino, bajo el mar y tendremos que estar al cargo de las cabezas nucleares para que no ocurra ninguna catástrofe. Pero debemos encontrarlas primero.

Para el mes que viene tendremos acceso a la primera preview de Splinter Cell Pandora Tomorrow del cual podremos contar todas las novedades entre las que puede que se incluya un doblaje más adulto y mejor.



No ha acabado con el trabajo del primer título y ya empieza Splinter Cell 2.



EL SONIDO DE ANTES



EL SONIDO DE AHORA

¿Buscas el accesorio más avanzado para tu videoconsola? ¿Estás harto de soportar el sonido anticuado de tu televisor? ¡Prepárate para entrar en una nueva dimensión del sonido! Con los nuevos altavoces Inspire GD580 de Creative experimentarás un genuino sonido envolvente, con unos graves potentes para tus juegos y películas en DVD. Este sistema de altavoces de 6 canales incluye decodificador Dolby Digital, DTS y ProLogic II, además de un completo mando a distancia. Olvídate de los viejos altavoces de tu TV y ¡vive el sonido real! Para más información visitanos en: **www.europe.creative.com**



CREATIVE





por Urashima

Finalmente los planes de Microsoft que os anunciábamos el mes pasado se limitaron a la bajada de precio de Xbox, como era de esperar. Un tentativo 30% menos que junto con el Platinum Pack y el Music Mixer que trae Famitsu de regalo llega en el momento preciso. Por un lado tenemos las navidades y por el otro la situación actual de Sony, con el lanzamiento de PSX, que le impide enzarzarse en una nueva guerra de precios; aunque recordemos que por otra parte GameCube sigue costando menos que la consola de Microsoft. El único punto crítico es la falta de un lanzamiento estrella para estas fechas, si True Fantasy Live Online hubiera salido este fin de año, como se esperaba en un principio, quizás habríamos estado ante una navidad mucho más verde, y no nos referimos a los árboles precisamente.

Yoshihiro Maruyama, Square Enix y el futuro de Xbox

El antiguo COO y vice-presidente de Squaresoft, que como recordaréis fichó recientemente por Microsoft Japón, tomando el cargo de Manager General de la división Xbox, fue entrevistado en Famitsu para discutir el estado de Xbox.

Yoshihiro Maruyama hizo especial hincapié en la falta de RPGs y juegos con el carisma suficiente para atraer al público nipón y mostró su compromiso para lanzar más títulos de este estilo. Un buen ejemplo es TFLO, con una fecha de salida para antes de junio, Maruyama-san espera que atraiga a un buen número de usuarios y logren llegar a los 100.000 registros en Xbox Live para finales del 2004. Hablando de juegos de rol y haciendo referencia a su anterior cargo, Maruyama-san comentó que su entrada a la compañía no significa que Square Enix vaya a desarrollar de golpe para Xbox, antes deberán lograr un entorno adecuado en el que quieran desarrollar para ellos.

Por último mencionó su apuesta de futuro por Xbox 2 y los grandes planes que tienen para ella, esta vez no quieren perder el tren en Japón.



Yoshihiro Maruyama quiere dar el empujón definitivo a Xbox en Japón.

Xbox Live Championship Vol.4

No podemos estar un solo mes sin comentar la celebración de un nuevo torneo de Xbox, esta vez le toca al turno al juego online y el elegido vuelve a ser un viejo conocido, MotoGP URT2 Online Challenge, que ya fue seleccionado para la segunda edición del campeonato. Esperemos que la participación sea considerable, teniendo en cuenta que el juego va incluido en el Xbox Live Starter Kit.



El mejor juego del mes: Magatama

La espera terminó y por fin pudimos probar este gran proyecto de MS Game Studios, dirigido por Kawai Hiroshi (FFVII y IX), que simplemente por la expectación generada se ha ganado el título de juego del mes. Pasado el shock inicial y tras jugar un buen rato, Magatama nos ha dejado con un sabor agridulce.

Estamos ante un título con una ambientación soberbia y una trama cargada de referencias a mitos japoneses donde los espíritus juegan un papel fundamental, pero que se queda cojo en su ejecución, ofreciendo una experiencia demasiado superficial. Nos limitaremos a avanzar por escenarios totalmente lineales masacrando enemigos a diestro y siniestro, con ayuda de Orochi (el espíritu que nos acompaña), para así poder abrir el sello de turno y proseguir nuestro camino. Una tarea que puede resultar aburrida tras avanzar unos cuantos niveles y quizás hasta tediosa, debido a algunos problemas en el control, pero sólo para contemplar la hermosura de éstos merecerá la pena seguir nuestro viaje. Como era de esperar Magatama luce una factura técnica intachable, estamos ante uno de los juegos más espectaculares de Xbox, con unos escenarios y un modelado de personajes simplemente brillantes, donde cuesta creer que las secuencias cinemáticas, realizadas con el engine, no sean CG. Mención a parte al ataque especial de Orochi, verlo para creerlo.

Dejando los gráficos de lado, sólo podemos recomendar Magatama a los que busquen un título de acción sin demasiadas complicaciones o bien estén interesados en las leyendas japonesas y tengan un buen dominio del idioma para seguir la historia del juego.



Puntuaciones

Magatama:
8/7/7/7 - 29/40 (Famitsu),
8/8/8/7 – 7, 75 (Dorimaga)
Project Gotham Racing 2:
8/8/8/8 – 32/40 (Famitsu)

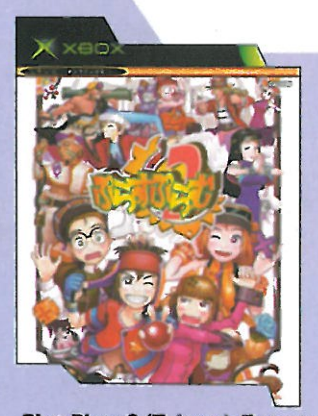
R: Racing Evolution:
8/8/8/8 – 32/40 (Famitsu)
Tom Clancy's Splinter Cell:
9/7/8/7 – 31/40 (Famitsu)



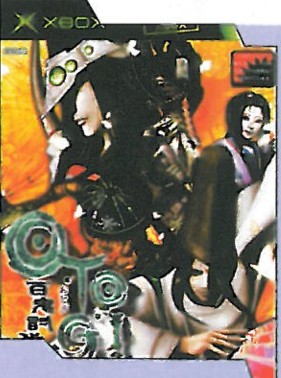
LANZAMIENTOS



Exaskeleton - (KiKi/ Production I.G.): Previsto en un principio para verano, finalmente llega este título de acción que nos pondrá a los mandos de un mech y que contará con la siempre magnífica dirección artística de Production I.G.
Se espera su salida para el 18 de diciembre.



Plus Plum 2 (Takuyo): Tras este curioso nombre sólo puede esconderse un puzzle. Con un aspecto de lo más clásico, 12 personajes a elegir y juego online, la diversión está asegurada.
Se espera su salida para el 18 de diciembre.



O-to-gi: Hyakki Toubatsu Emaki (From Software): La segunda entrega de Otogi se presenta como uno de los títulos más interesantes de cara a estas navidades. Además el juego viene acompañado de la versión occidental de su primera parte a modo de regalo y todos aquellos que lo hayan reservado se llevan también la banda sonora. ¿Alguien da más?
Se espera su salida para el 25 de diciembre.



Sonic Heroes (Sonic Team/Sega): Un acontecimiento único, la mascota de Sega en su primer juego multiplataforma. El erizo azul y compañía llegarán a Xbox el próximo 30 de diciembre.



Xbox World Collection Series: Cuatro nuevos títulos se añaden a este sello, los elegidos para la ocasión y con fecha de salida para el 25 de diciembre son:

Buffy the Vampire Slayer: Chaos Bleeds
Return to Castle Wolfenstein : Tides of War
The Simpsons: Hit&Run
Wakeboarding Unleashed: Featuring Shaun Murray
Por último cabe mencionar el lanzamiento de Sega GT Online para el 25 de diciembre. En un principio anunciado para el 30 de octubre, el juego vio retrasada su salida debido a problemas de última hora.

El aspecto gráfico de algunas imágenes nos recuerdan que podremos jugar a juegos de hace unos siete años

XB MAGAZINE **desarrolla:** Tecmo Inc. **edita:** Microsoft **fecha:** Otoño 2004

Son uno de los grupos de desarrollo japoneses más comprometidos con Xbox desde el principio gracias a juegos como DOA 3, DOA Xtreme Beachvolleyball, Project Zero,... y ahora recopilan la historia de Dead or Alive en este nuevo título.

por Ozuteki

Dead or Alive Online

DOA Online trae a las chicas de DOAX de la playa y las embute en sus trajes de combate para enfrentarse en un capítulo más de la serie más popular de lucha 3D para Xbox. Pero con ellas vuelven los chicos y vienen, por primera vez, la capacidad de jugar online.

Los luchadores, y sobre todo las luchadoras, estarán recreadas hasta en el más mínimo detalle.



Ya hace más de medio año que sabemos que existirá una versión online del juego de lucha más exitoso de nuestra consola, con permiso de un limitado Soul Calibur II. DOA Online fue anunciado oficialmente en el E3 de Los Ángeles y desde entonces hemos tenido la ocasión de ir recopilando más y más pantallas de lo que será esta maravilla de Tecmo que promete el combate en 3D más revolucionario de los últimos tiempos. Pero el verdadero reto de Tecmo debe estar en los ajustes del juego online para conseguir que los problemas de lag sean insignificantes cuando nos enfrentemos a través de la red. Las diferentes posibilidades online que se quieren incluir en el juego, según las pretensiones del Team Ninja, harán que los jugadores de DOA Online se conviertan en la comunidad de lucha en 3D más grande del planeta. Pero si la posibilidad de jugar a través de la red es importante para el lanzamiento del título, no lo será menos la posibilidad de jugar a toda la serie de Dead or Alive en una única consola. Las intenciones de Tecmo, y ese es el acuerdo al que han llegado con Microsoft y parece que están cumpliendo, son las de incluir todos los jeugos de la serie Dead or Alive en el mismo DVD.

De esta manera, DOA Online incrementa enormemente su valor frente a otros juegos de

Como en el anterior DOA, los efectos climatológicos serán parte del escenario.

Dead or Alive ha conseguido convertirse en una de las franquicias más rentables para la consola Xbox.

Con otro Project Zero de camino, DOA Cronus, Ninja Gaiden y este DOA Online, el futuro de Tecmo está garantizado.

El aspecto más importante en el que se tienen que concentrar los desarrolladores de Team Ninja es la adaptación del juego a un sistema online.

lucha en 3D para la consola de Microsoft. Al mismo tiempo el pack de DOA Online se convierte en un pack clásico obligatorio para los amantes de los videojuegos porque encierran muchos años de historia de lucha a vida o muerte.

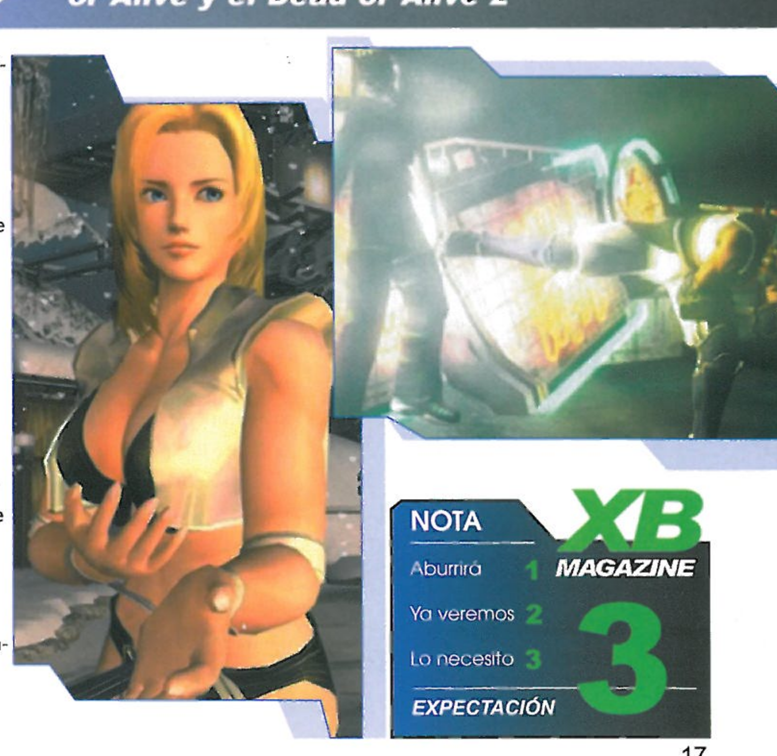
Clásicos "empaquetados"
Uno de los atractivos que incluirá DOA Online, para muchos por encima del propio juego online, es la posibilidad de jugar al Dead or Alive original y a DOA 2.

El primero de los juegos apareció en 1997 para la consola Sega Saturn, aunque nunca se distribuyó en EEUU. Ahora el Team Ninja se está encargando de adaptar los gráficos para ofrecerlos sobre una plataforma de la calidad de Xbox. En cuanto a DOA 2, aparecido en el año 2000, la calidad de los gráficos fue una auténtica revolución APRA su época y ahora han sido mejorados para la versión de Xbox. Pero además este será uno de los mejores añadidos del juego, ya que podremos encontrar contenidos nuevos que nunca vimos en DOA2. Estos contenidos son tales como algunos detalles de ciertos personajes, así como de su pasado. Cosas como el nacimiento de Ayane o la flor en el final de Kasumi son las que podremos ver reveladas en esta nueva entrega de DOA2.

Además, los personajes de DOA 2 podrán contar con nuevos trajes.

Tendremos que esperar un poco todavía para tener una joya de este tipo en nuestras manos, pero a buen seguro que el trabajo de Tecmo para seguir con una serie tan mítica no decepcionará a nadie. Y claro, por el camino siguen desarrollando el DOA Cronus con elementos de RPG basados en los personajes de DOA... otra joya, quizá más profunda.

Uno de los mayores alicientes de DOA Online es la inclusión del Dead or Alive y el Dead or Alive 2



NOTA	XB MAGAZINE
Aburrirá 1	
Ya veremos 2	3
Lo necesito 3	
EXPECTACIÓN	

Todas las carreras de motor que puedas imaginar las tendrás todas juntas en este fantástico juego de conducción en el que tú eres el amo.

XB MAGAZINE **desarrolla:** Codemasters **edita:** Codemasters **fecha:** Primavera 2004

El equipo de Codemasters es uno de los más preparados en cuanto a juegos de conducción se refiere, no en vano son los responsables de la saga Colin McRae y de las sagas TOCA o IndyCar.

Race Driver 2

por Jetulio

The ultimate Racing Simulator

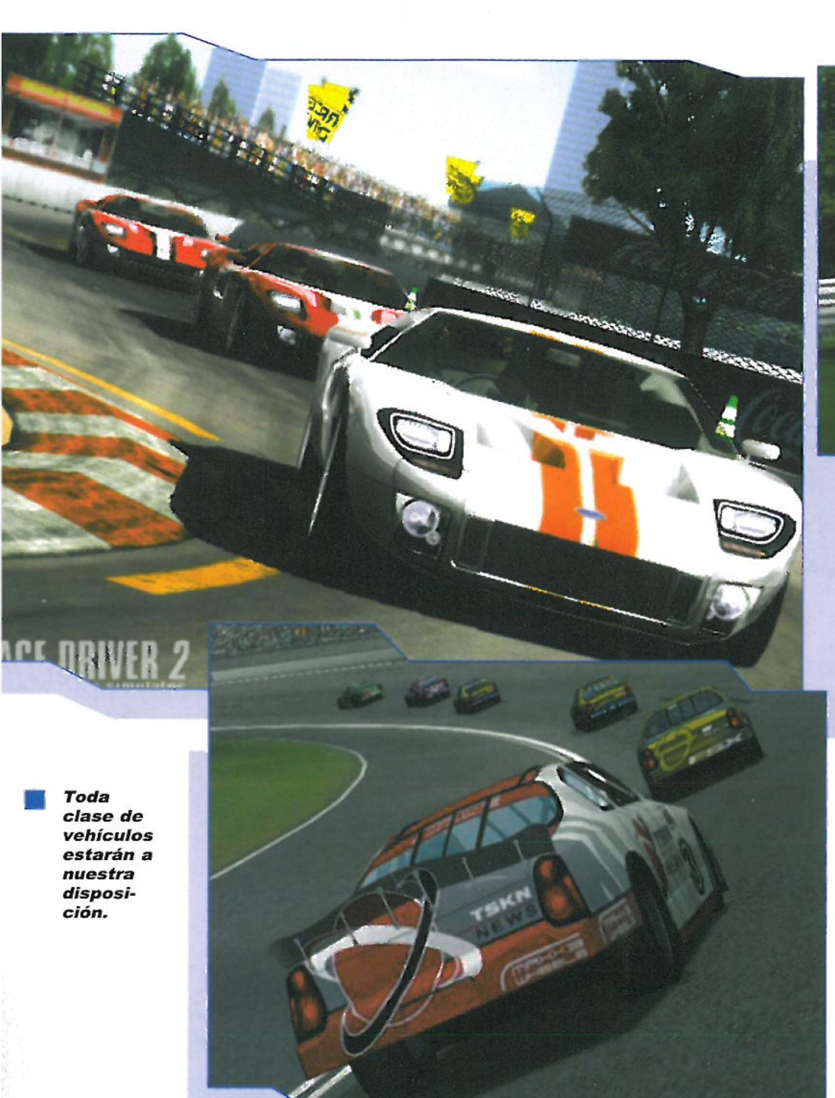
Vuelve a meterte en la piel de un piloto aficionado y conquista más de treinta arriesgadas competiciones de motor por todo el mundo. Alcanzar la fama está en tu mano.

De momento sólo contamos con estas imágenes exteriores, pero ya asustan.



Como ya os avanzamos hace un par de números, concretamente en la revista donde hablábamos del X03, la secuela de Pro Race Driver (que llevará el nombre de Race Driver 2: The Ultimate Racing Simulator) iba a traernos muchas sorpresas. En la feria que Microsoft celebró en Niza tuvimos la suerte de ver y probar, en exclusiva, la primera beta de este juego, que celosamente guardaban responsables de Codemasters. Allí, sus creadores ya nos adelantaron que este juego iba a ser uno de los títulos de conducción que reuniese más pruebas de motor en un solo DVD. Varias decenas de pruebas oficiales de varias partes del mundo estarán disponibles en este juego que saldrá 'sólo para Xbox' y que tendrá compatibilidad con Xbox Live.

Race Driver 2 contará con más de 30 competiciones, incluyendo eventos como GT Sports Car Racing, Street Racing, Rally, DTM, V8 Supercars, Global GT Lights, Rally Cross, Formula Ford, Open Wheel Grand Prix y Classic Car Racing. Este ambicioso juego de conducción contará con todas las licencias oficiales de coches, circuitos, competiciones y corredores. En todos estos campeonatos podremos ponernos a los mandos de los más famosos deportivos, coches clásicos y coches de competición, incluidos los Aston Martin (V12 Vanquish, DB7 and DB5), Jaguar (XJ220, XKR y E-Type), Ford (Mustang Cobra R, Ford GT, GT90, F150 Lightning Pick-up,



Toda clase de vehículos estarán a nuestra disposición.



Sin duda, la compatibilidad con Xbox Live le hace mucho más preciado.



Una gran prueba de camiones también es muy apetecible.

Falcon BA), Holden Commodore VY, Mitsubishi 3000 GT, Mitsubishi EVO 7, Subaru Impreza WRX, ABT-Audi TT-R, Opel Astra V8 Coupe y AMG-Mercedes CLK.

En cuanto a los circuitos, podremos competir en los trazados más importantes de todo el mundo como los famosos Laguna Seca, Surfers Paradise, Euro Speedway, Donington Park, Kyalami y Road America y muchas nuevas y exóticas localizaciones, estas ficticias, comprendidas desde Miami hasta Tokyo.

El juego contará con un motor gráfico muy avanzado y un sistema de deformaciones y daños muy trabajado. Además, se está trabajando mucho en la física de los vehículos y en la IA de los adversarios para que Race Driver 2 tenga ese realismo que siempre ha caracterizado a esta saga de simulación.

En Race Driver 2 tendremos que encarnar a un piloto amateur que intenta abrirse paso en el mundo del motor. Así, a medida que vayamos ganando competiciones, consiguiendo dinero y vehículos, la historia de nuestro piloto se irá escribiendo.

Esta historia, muy trabajada y original, la iremos viviendo a través de escenas cinemáticas entre carrera y carrera. Así se le otorga un hilo conductor a todas y cada una de las competiciones y a nuestra tabla de resultados. Estas animaciones cuentan con personajes que superan los 12.000 polígonos, por lo que su calidad será bastante alta.

Actualmente trabajan en este juego un total de 40 profesionales de Codemasters especializados en títulos de conducción.

El juego llegará en la primavera de 2004 y será, estamos seguros, uno de los títulos más demandados para las carreras a través de Xbox Live.

RACE DRIVER 2
ULTIMATE RACING SIMULATOR

Desbloquear todas y cada una de las competiciones y jugarlas en Xbox Live será uno de los grandes objetivos de todos los aficionados a Race Driver 2.







NOTA — XB MAGAZINE

Aburrirá	1
Ya veremos	2
Lo necesito	3

EXPECTACIÓN: 3

Nuestro guerrero japonés vuelve a tomar el protagonismo de una historia en Xbox

XB MAGAZINE **desarrolla:** From Software **edita:** Sega/Acclaim **fecha:** Primavera 2004

Los japoneses de From Software ya saben lo que es desarrollar para Xbox y aprovechar la potencia gráfica de la máquina de Microsoft. Prueba de ello es el primer Otogi, uno de los juegos que mejor aprovecha las capacidades de Xbox.

OTOGi 2

por Ozetuki

Parece que Raiko es reclamado en la Tierra para solucionar algún que otro tema que enfrenta a demonios y humanos. Posiblemente nos encontremos ante una precuela en la que veremos la muerte del valiente samurai y empecemos a entender la historia que nos era contada en el primer título.

Es posible que en Otogi 2 manejemos a más de un personaje a lo largo del título.



Aunque podemos decir que su desarrollo real ya ha terminado, la conversión al territorio PAL acaba de comenzar por lo que tendremos que esperar un tiempo hasta que Otogi 2 llegue a Europa. Su lanzamiento en Japón estaba previsto para el 25 de diciembre y así fue, para una degustación "navideña" de los mejores gráficos de Xbox. Con el añadido extra de la primera parte del título en su versión inglesa (sólo funciona en consolas japonesas) completamente gratis en el mismo pack que Otogi 2. Otogi 2 nos traslada al periodo Heian de la historia de Japón, es decir, a algún momento en la época transcurrida entre finales del siglo VIII y finales del siglo XII.

En el transcurso de estos cuatro siglos, la capital japonesa se traslada a Heian bajo la orden del emperador Kammu y no sería movida de allí (el actual Kyoto) hasta 1868. Todos estos datos históricos nos sirven para introducirnos en un panorama político complejo en el que los cambios no afectan sólo a la localización de la capital, sino también a los sistemas económicos y políticos. Las revueltas son comunes y Otogi 2 nos sugiere que todo está influido por una serie de demonios que tratan de hacer que la tranquila vida de la corte japonesa se convierta en una pesadilla, y la de Raiko, nuestro guerrero, en

Los enemigos en Otogi 2 son tan excepcionales como los demonios del primer título.



El apartado gráfico es uno de los más cuidados en esta segunda parte, como lo fue también en la primera.



Otogi se ha convertido en uno de los juegos que más consolas ha vendido en Japón y a buen seguro que Otogi 2 no lo será menos.

Los destellos de luz y la utilización de las partículas son los elementos más trabajados para el buen aspecto visual de Otogi 2.

Uno de los aspectos que resultaba más amado y odiado de la primera parte eran los contínuos combates aéreos.

una continua lucha contra las fuerzas del mal.

Gráficos de ensueño

El mayor activo de From Software en la primera parte deOtogi resultó ser el apartado gráfico. Luego nos dimos cuenta que tanto el argumento como su excepcional jugabilidad, con un estupendo uso del controller de Xbox, también iban a ser de lo mejor de Xbox. Pero como primer elemento que nos entró por los ojos estuvieron unos gráficos que utilizaban la potencia de Xbox para mover miles de partículas en efectos de luz excepcionales, multitud de enemigos al mismo tiempo en pantalla sin sufrir ni una sola ralentización, o texturas de altísima calidad para recrear los escenarios casi completamente destructibles.

Otogi 2 no sólo hereda todo eso, sino que abunda en los apartados que más gustaron a los usuarios de Xbox y los amplifica. Uno de estos elementos es, por ejemplo, la posibilidad de romper prácticamente todo lo que sean objetos del decorado o los combates contra varios adversarios al mismo tiempo con el consiguiente despliegue de hechizos, efectos de luz, destellos y explosiones, algo tremendamente espectacular, poer para lo que la gente de From Software ha tenido que trabajar enormemente aprovechando las características técnicas de Xbox.

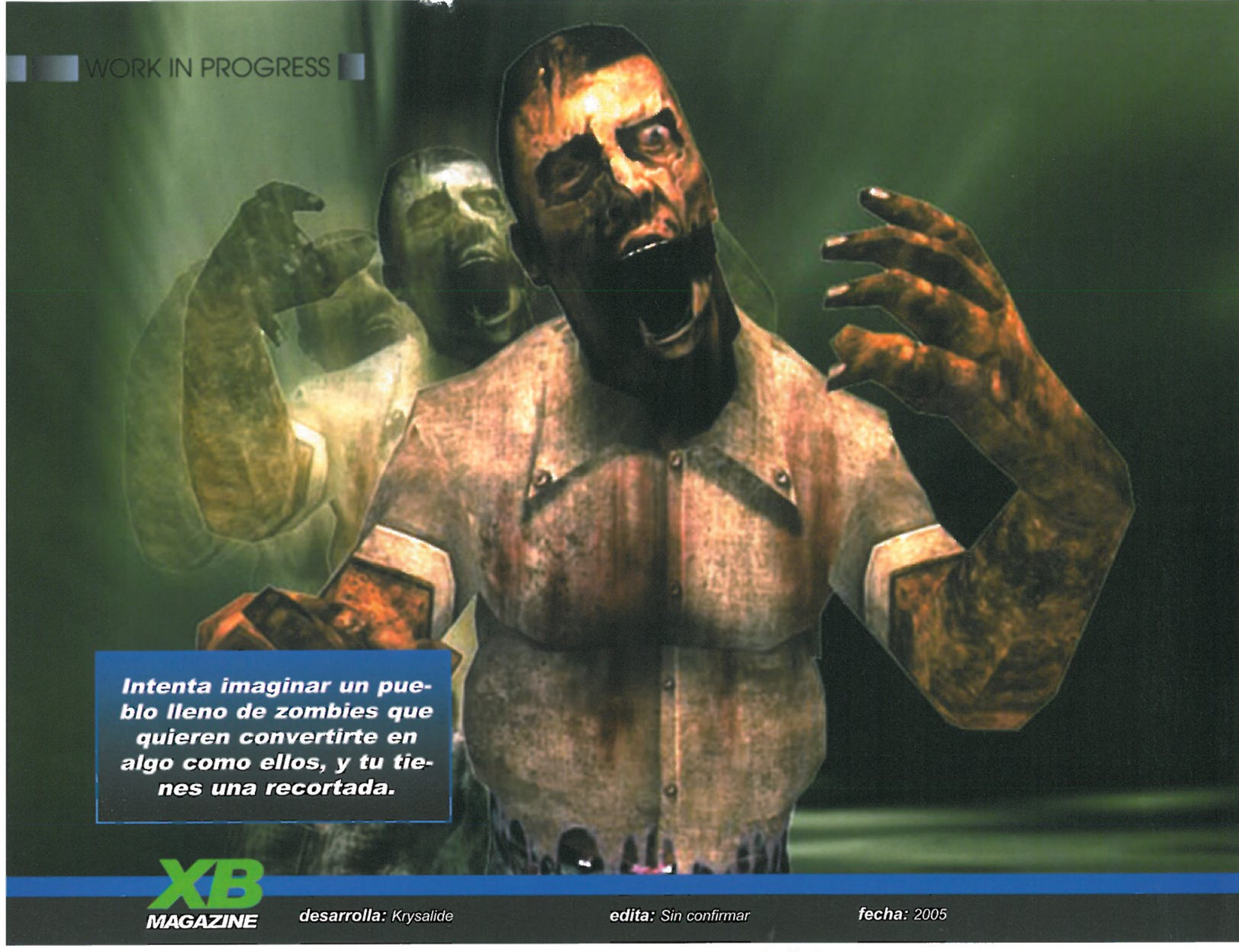
De momento, y con lo que hemos visto en las capturas de pantalla, parece que tendremos la posibilidad u obligación de tener que controlar a un nuevo personaje en la serie, se trata de un personaje femenino que utiliza sus abanicos como armas contra los demonios y no parece menos letal que nuestro samurai Raiko.

Gráficos excepcionales, argumento mítico y un uso del pad de Xbox son suficientes argumentos para una segunda parte de Otogi









XB MAGAZINE **desarrolla:** Krysalide **edita:** Sin confirmar **fecha:** 2005

Krysalide es una joven desarrolladora francesa que se estrena con este videojuego, una mezcla de FPS y survival horror que llegará a finales del 2004 o a principios de 2005.

ZOMBIES

por Jetulio

Todo nos recuerda a Resident Evil, pero desde la bonita ventaja de la primera persona.

Un sorprendente proyecto galo nos llega precedido de una imágenes repletas de desagradables zombies comedores de carne. Todo ocurre en un pueblo maldito y nosotros tendremos que intentar sobrevivir sin convertirnos en uno de ellos.

Hace muy pocos días hemos conocido noticias del desarrollo de un juego para nuestra consola que nos ha sorprendido gratamente y del que esperamos contaros muchas novedades en los próximos meses. El juego, que responde al apetecible nombre de 'Zombies', será la ópera prima de la joven desarrolladora gala Krysalide y, por la gran cantidad de imágenes del juego que sus creadores han hecho públicas, el juego tiene muy buena pinta.

Muchos de vosotros, al ver las imágenes, seguro que os parece que se trata de las calles de Racoon City y de que todo está sacado de una de las últimas entregas de Resident Evil. Pero, ¡esto es en primera persona! Así es, Zombies es una mezcla genial entre un FPS y un survival horror. Un juego en primera persona donde tendremos que disparar a todo lo que se mueva e intentar sobrevivir, pero donde la oscuridad, el miedo y la sangre tendrán un gran protagonismo. El argumento de Zombies nos cuenta una macabra historia acaecida en el pueblo de Desert City. Toda la historia comienza cuando la policía encuentra un cadáver flotando en la depuradora de agua de la ciudad, un cadáver en un avanzado estado de descomposición, lo que hace que su identificación sea casi imposible. Mientras la autopsia

Que no te de ninguna pena disparar a esos engendros, ya están muertos.

Los efectos gráficos del juego parecen estar muy cuidados.

Como podemos ver, el gran catálogo de feos muertos vivientes no tiene fin.

Uno no puede fiarse ni de la policía en estas circunstancias.

Cuando no quedan balas hay que recurrir a armas más convencionales pero muy poco eficaces contra un zombie.

del cadáver se realiza en un absoluto secreto, la ciudad se ve invadida por una molesta banda de moteros maleantes y el Hospital Central de Desert City comienza a llenarse de pacientes afectados por un extraño virus. No conocemos mucho más de la historia del juego, pero de ahí a que la ciudad se llene de zombies comedores de carne humana y melenudos Ángeles del Infierno montado en sus enormes motos y buscando carne fresca, debe faltar poco. ¿No os parece un argumento apetecible?

Los desarrolladores de Zombies nos cuentan que durante el juego tendremos que aprender a utilizar toda clase de objetos e incluso el mismo terreno para sobrevivir en el pueblo. Así, tendremos que utilizar toda clase de objetos para bloquear puertas o calles, utilizar las tomas de electricidad o el gas para encontrar un camino o para librarnos de una panda de zombies, etc. Del mismo modo, siempre tendremos que ir recolectando medicamentos para mantenernos con vida, a nosotros y a algunos de nuestros compañeros supervivientes, pues en el juego contaremos con un total de 12 personajes importantes para el transcurso de la historia. Cada vez que vallamos encontrando a un superviviente, este tendrá diferentes habilidades que nos vendrán bien para avanzar en el juego (combate, fuerza, habilidades con aparatos eléctricos, habilidades médicas, etc.)

También tendremos que tener cuidado de la contaminación con el dichosos virus ya que los ataques de los zombies nos pondrán en contacto con él y nos irá convirtiendo, poco a poco, en uno de ellos. Así, veremos como nuestro cuerpo va cambiando y nos volvemos más lentos y torpes, aunque también nos volveremos más resistentes a las balas y a otros ataques. Esto resultará genial para utilizarlo en nuestro beneficio de forma temporal, ya que pronto tendremos que encontrar los medicamentos adecuados para librarnos del virus antes de que sea demasiado tarde.

Si comenzamos a convertirnos en un zombie perderemos habilidad pero ganaremos en resistencia a las balas y golpes, aunque tendremos que buscar un antídoto.

En el juego hay suero y medicamentos adecuados con lo que tendremos que fabricar nuestras dosis de antídoto, tenerlas siempre con nosotros y utilizar la enfermedad en nuestro provecho.

Zombies dispondrá de más de 20 horas de juego a través de 11 niveles donde la oscuridad será protagonista, por lo que tendremos que hacernos con medios para iluminar nuestro camino.

Además, tendremos a nuestra disposición 20 tipos de armas diferentes.

Un juego que tiene un gran aspecto pero que, de momento, está previsto para principios del año 2005. Os aconsejamos que visitéis la web de la desarrolladora, donde van publicando (muy poco a poco) información sobre el desarrollo: http://zombies.krysalide.fr



El arma más sofisticada con la que contaremos en el juego será el uso de nuestras propias habilidades mentales

XB MAGAZINE **desarrolla:** *Midway* **edita:** *Virgin Play* **fecha:** *Verano 2004*

Midway lleva lanzando videojuegos desde hace casi un par de décadas, títulos arcade, para PC y para todas y cada una de las plataformas que han ido apareciendo. En Xbox, su título más sonado fue Mortal Kombat V.

Psi-Ops
The Mindgate Conspiracy

por Jetulio

Acción en tercera persona con un soldado americano dotado de grandes habilidades mentales y una conspiración que utiliza la fuerza de la mente para crear una forma de terrorismo al que nunca antes nos hemos enfrentado. Promete ser novedoso.

Nuestro personaje es un soldado americano de la unidad especial dotada con poderes mentales.



Hace unas semanas tuvimos ocasión de conocer a Matthew Hubband, de Midway UK, quien nos presentó en Madrid (en las oficinas de Virgin Play) todas las novedades del juego SpyHunter 2 (del que tenéis un completo avance en este número). Pero lo mejor de la presentación llegó justo al final, ya que Hubband, dando una sorpresa monumental a todos los presentes, nos presentó, de forma exclusiva (ningún periodista europeo había visto nada hasta el momento) una beta de Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy. Este juego, antes conocido como 'ESPionaje', va a ser uno de los bombazos de Midway para el año que viene. Eso si, Hubband sólo nos mostró una fase de entrenamiento donde el personaje principal desplegaba todas sus habilidades y poderes, pero la sensación que nos quedó fue bastante buena.

Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy es un juego de acción en tercera persona que nos transporta a un futuro próximo, dominado por la tecnología y el orden. En el juego asumiremos el papel de Nick Scryer, un soldado de elite americano, especializado en Operaciones Psicológicas, que debe combatir al Movimiento, una organización terrorista creada para derrocar el orden del mundo. Scryer ha de luchar contra una

Las creación de llamaradas de fuego de la nada es una de nuestras especialidades.

La similitud con otros títulos de agentes especiales y sigilo es evidente en alguna de estas capturas.

A pesar de todo somos humanos y tendremos que cuidarnos de no recibir ningún tipo de daño físico.

Un modo de visión del juego nos permitirá encontrar pistas esenciales en el ambiente.

Podremos mover objetos... incluso con nosotros subidos en ellos.

mortal horda de soldados mecanizados, utilizando sus poderes mentales, entre los que se incluyen la telekinesia (elevar y lanzar personas y objetos usando poderes mentales), la pirokinesia (lanzar o producir llamaradas de fuego), el control mental (tomar el control del cuerpo de otro personaje), etc. El único camino que tiene Scryer para detener al Movimiento y a sus agentes, radica en utilizar sus propios poderes y atacarles con su mismo "juego mental". Así, además de poder utilizar armamento en el juego, el arma más sofisticada con el que contaremos será con nuestra propia mente. Esta trama dota al juego de muchas posibilidades y promete una gran jugabilidad. A medida que avancemos por el juego se irá descubriendo una oculta trama que nos desvelará el oscuro pasado de nuestro protagonista, así como una posible conexión con el líder de el Movimiento, lo que explicaría sus habilidades mentales.

Según nos cuentan desde Midway, Psi – Ops: The Mindgate Conspiracy es un juego que se caracteriza por un diseño no lineal y contará con diferentes finales, y nos retará constantemente a saber utilizar de la mejor manera posible nuestros poderes psíquicos para completar tareas y misiones. El juego dispondrá de ocho inmensos y detallados niveles en los que nos enfrentaremos a seis terribles jefes finales, cada uno de ellos con sus poderes psíquicos específicos. Los diferentes puzzles del juego, además de la gran cantidad de enemigos (que estarán dotados de una sofisticada IA, aseguran desde la desarrolladora) nos obligarán a utilizar de forma estratégica nuestros poderes psicológicos. También es bastante probable que durante el juego, nuestro personaje tenga que ir adquiriendo habilidades y mejorando las que posee. Así, tendremos que ir aprendiendo constantemente a utilizar nuevos y mejorados poderes psíquicos.

El juego dispondrá de ocho inmensos y detallados niveles en los que nos enfrentaremos a seis jefes finales

Todo un mundo de posibilidades que nos permitirá, por ejemplo, lanzar los cuerpos de nuestros enemigos lejos de nosotros, levantar una caja u otra superficie con nosotros encima y poder así trasladarnos a cualquier lugar elevado del nivel, o inspeccionar una habitación antes de entrar en ella con nuestra mente, entre otras muchas cosas. Un juego que promete.



Deberemos ir adquiriendo nuevas habilidades.

NOTA	XB MAGAZINE
Aburrirá	1
Ya veremos	2
Lo necesito	3
EXPECTACIÓN	3

por Jorge Núñez

Puntuación: 8

Crimson Skies High Road to Revenge

Esta vez el título que nos ocupa estas líneas es el Crimson Skies, un gran juego de aviones que tiene la capacidad de enganchar hasta a aquellos que nunca han prestado atención a este tipo de juegos. Y esto es así por su gran jugabilidad y ajustados controles que nos facilitan meternos rápidamente en la acción.

Como es habitual, si para un jugador el juego es bueno, cuando nos conectamos al Live, los combates hasta 16 jugadores imaginaros como pueden llegar a ser. Una vez conectados, nos encontraremos como es habitual, con opciones de partida rápida y optimatch, además de poder unirnos a partidas de amigos, ver nuestras clasificaciones o descargas de contenido. Lo único que no encontraremos, es la útil opción de búsqueda por idiomas dentro de las partidas optimatch, de la cual sólo pueden presumir (lamentablemente) unos pocos títulos.



Modos de juego

A la hora de crearnos una partida o unirnos a una ya hecha, nos encontraremos con 6 modos de juego diferentes. Aunque ninguno de ellos nos sorprenderá por su originalidad, no quita que sean de lo más divertido. Estos modos de los que hablamos son:

Dogfight y Team Dogfight: estos modos de juego son comparables a los deathmatch de los fps pero con aviones. Se trata de destruir a los aviones enemigos, solo o por equipos, y cada avión destruido vale un punto. El primero que llegue a un número de puntos determinado gana.

Keep away y Team Keep away: aquí de lo que se trata es de recoger un artefacto y mantenerlo en tu poder el máximo tiempo posible. Gana la persona o el equipo (según el modo de juego) que acumule más tiempo con el artefacto en su poder antes de que se acabe el tiempo, o el que permanezca con él los minutos necesarios para ganar.

Flag heist: es como capturar la bandera. Se trata de robar una bandera de la base del equipo contrario, y volver con ella a la tuya sin que te la quiten.

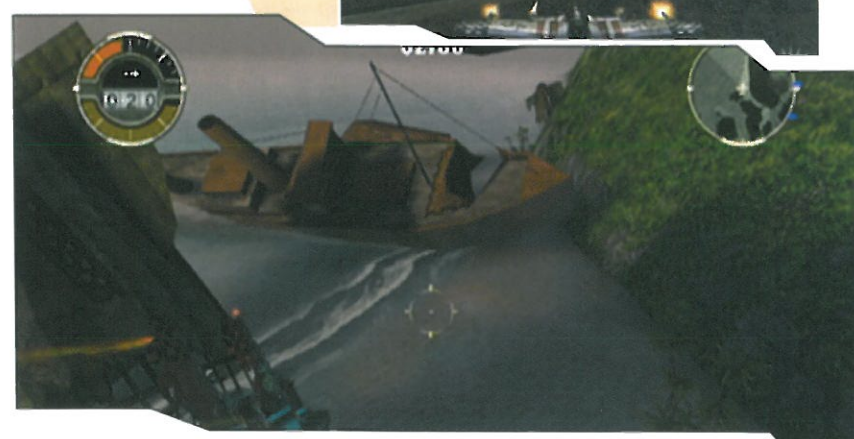
Wild chicken: parecido a capturar la bandera. En esta ocasión se trata de recoger un pollo y llevarlo hasta la base enemiga. Por cada pollo tu equipo gana 7 puntos, y por cada avión destruido, 1 punto.



Crimson Skies es un genial arcade en el que manejaremos aviones.



Los contenidos descargables desde el primer día lo hacen tremendamente apetecible para los amantes del Live.



Opciones LIVE!

Descarga de contenido: Sí
Clasificación mundial: Sí
Búsqueda por idiomas: No
Nº de jugadores: 2 a 16

Prueba 2 meses gratis Xbox Live!

Ahora sí que ya no hay excusa posible. Si sois los afortunados poseedores de una conexión de banda ancha y una Xbox, ahora Microsoft ofrece la posibilidad de probar durante 2 meses de forma gratuita el servicio Xbox Live. Para ello, lo único que tenéis que hacer es adquirir uno de los juegos que incluyen la promoción (Project Gotham 2, Amped 2, Top Spin,...) y seguir los pasos de la misma manera que haríais si os dierais de alta con el starter kit. Si después de esos 2 meses de prueba no os convence este servicio (que lo más seguro es que sí que os convenza), sólo hay que dar de baja la suscripción y ya está. Eso sí, en esta promoción no se incluyen los auriculares de Xbox Live, así que si os apetece hablar con la gente, la única forma sería comprando unos. Y os aseguro que el tenerlos y poder hablar mejora de forma notable la experiencia online.

Todos los juegos publicados por Microsoft con capacidades Xbox Live regalan dos meses de prueba.



DESCARGAS

Este mes tenemos una buena y una mala noticia que daros. La buena es que ya hay nuevo contenido descargable para el Mechassault, y la mala es que si queremos disfrutar de esta nueva actualización habrá que pagar 5 $ por ella.
Esta es la primera descarga de pago que se nos ofrece desde que Xbox Live existe, y esperemos que no sirva como ejemplo a seguir por futuras descargas, o por lo menos si hay que pagar, que el material siempre sea de una gran calidad para justificar el precio. Bueno, ya entrando en lo que nos interesa, el nuevo paquete de Mechassault trae consigo se compone de 2 nuevos modos de juego y 3 mapas para un máximo de 8 jugadores simultáneos. En el primero de los modos de juego, llamado Check it, 2 equipos intentarán hacerse con el mayor número de puestos avanzados repartidos por el mapa.

El segundo es take it, y junto a nuestro equipo debemos robar una base de datos que posee el rival a la vez que protegemos la nuestra para poder alzarnos con la victoria. Por último, los 3 mapas multijugador han sido lanzados con el nombre de Secret outpost, Magma fields y City under siege.



PRÓXIMAMENTE









Jade Empire: se trata de un título de aventura/RPG que tiene su salida prevista durante el 2004. Este nuevo juego de Bioware, no permitirá juego online, pero sí que tendrá la opción de descargar nuevos contenidos a traves de internet.

Ninja Gaiden: esta obra maestra de la que ya conocemos su existencia desde hace muchos tiempo, también traerá la etiqueta de funcionalidad online, aunque todavía no se ha revelado exactamente cual será su compatibilidad con Xbox Live.

Full Spectrum Warrior: este juego de THQ, con unos gráficos extremadamente realistas, es un simulador bélico basado en un programa del ejército americano, y dispondrá de juego online. Está anunciado para principios de 2004 en España.

Conker: Live & Uncut. La famosa ardilla de Rare que antes formaba parte del catálogo de juegos de Nintendo, ahora está a punto de ver la luz en la consola de Microsoft. Y por supuesto, vendrá acompañada de partidas online.

El mafioso de poca monta Tommy Vercetti tiene que buscarse la vida en dos grandes ciudades

XB MAGAZINE **desarrolla:** Rockstar Games **edita:** Virgen Play **fecha:** Enero 2004

Uno de los estudios de desarrollo más aclamados actualmente, los británicos de Rockstar son responsables de sagas líderes de ventas como GTA o Max Payne.

por Jetulio

Grand Theft Auto: Double Pack

Por fin, las dos últimas joyas de la archiconocida saga Grand Theft Auto llega a nuestras Xbox.



Muchos han sido los meses que hemos tenido que esperar a que llegase este momento, pero por fin, podemos hablaros en estas páginas de Grand Theft Auto. Por fin llega a nuestra consola una de las sagas más populares, originales, adictivas y 'super ventas' de los últimos años. Llega uno de los juegos más alabados por los aficionados y la crítica en mucho tiempo. Y es que la saga GTA se ha convertido ya en todo un clásico de los juegos de acción, un clásico que sólo había pasado por los compatibles y por Playstation 2. Por fin se acaba la exclusividad que Rockstar tenía con Sony para los lanzamientos de esta saga y los dos últimos capítulos de ésta, los mas sorprendentes y aclamados, se reúnen en un impresionante pack y llegan a nuestras Xbox, con algunas sonadas mejoras.

Rockstar había anunciado hace unos meses que reuniría las dos últimas entregas de GTA (Grand Theft Auto III y Grand Theft Auto: Vice City) y lanzaría un pack económico incluyendo las dos. Así, este pack se ha lanzado hace bien poco para los usuarios de Playstation 2. Pero detrás de este anuncio, muchos aficionados avispados vieron algo más, y saltó el rumor que todos conocisteis en su momento sobre el salto de la serie a nuestra consola. Algunas semanas después la noticia se confirmaba y, bajo un secretismo absoluto, los expertos de Rockstar North preparaban la versión para la videoconsola de Microsoft. El secretismo en Europa aun continúa y, además de retrasarse

GTA y el placer de ser malo

Para todos aquellos que nos conozcáis la saga Grand Theft Auto, merece la pena que echemos un poco la vista atrás. En cualquier caso, es la primera vez que llega a nuestra querida plataforma y, por tanto, necesita de una correcta presentación. Corría el año 1997, concretamente el mes de octubre, y una joven y casi desconocida desarrolladora británica lanzó un videojuego para PC llamado Grand Theft Auto. El juego contaba con una temática bastante simple: teníamos que meternos en la piel de un maleante a sueldo que debía ponerse al servicio de diferentes dirigentes de la delincuencia de varias ciudades para ir ganando dinero y ganándose la vida de la forma menos honrada posible. El juego contaba con unos gráficos en dos dimensiones y una vista aérea, con la que controlábamos a nuestro personaje conduciendo por unos enormes mapas metropolitanos (aquel juego contaba ya con tres ciudades: Liberty City, Vice City y San Andreas). Pero el juego contaba con dos ingredientes que lo hicieron saltar a la fama de forma inmediata (primero en Reino Unido y después en el resto del mundo): primero daba a los coches un gran protagonismo en el juego, ya que nuestro protagonista tenía que recorrer la ciudad y podía hacerlo robando cualquier vehículo y conduciéndolo; y segundo, y casi más importante, el juego cosechó una enorme polémica, ya que aquí el protagonista era un delincuente y todas nuestras acciones eran muy delictivas y deplorables. Esta polémica y la originalidad del título hicieron que el juego se hiciera tremendamente popular y que se colocara en los primeros puestos de la lista de ventas británica. Eso sí, con el correspondiente aviso de que se trataba de un juego para jugadores mayores de edad.

El gran éxito del título hizo que dos años después, concretamente en abril de 1999, Rockstar lanzara un pack de expansión: 'GTA. Misión Pack 1: London 1969'. Este pack añadía al juego la ciudad de Londres, además de 32 nuevas misiones y 30 nuevos vehículos. Otro éxito rotundo. Pero la revolución llegó unos meses después con el lanzamiento de la esperada secuela: GTA 2, que llegó en octubre de 1999. El juego, que llegó en versiones para PC, Playstation, Dreamcast y GameBoy Color, nos maravilló por su nuevo apartado gráfico (aunque mantenía la clásica vista cenital ya se mezclaban las 3D con las 2D para crear un aspecto genial) y por su frenética jugabilidad. Aunque el argumento, las bandas criminales, los gráficos y los vehículos y misiones habían mejorado de forma muy evidente, el éxito de GTA2 radicaba en que mantenía todo el espíritu del juego original.

Pero el verdadero pelotazo llegó cuando Rockstar lanzó los dos nuevos capítulos del juego, los primeros que llegaban con gráficos en 3D: Grand Theft Auto III en octubre de 2001 y Grand Theft Auto Vice City en octubre de 2002. Todo era mucho más bonito y más realista, pero lo mejor es que seguía siendo Grand Theft Auto.

Lo mejor del juego es la sensación de libertad total por las calles de ambas ciudades.

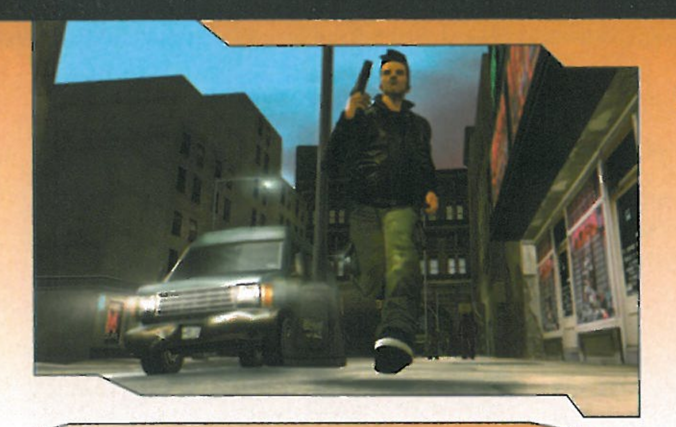


Roba todo tipo de vehículos y condúcelos por las calles de Liberty City y Vice City.





su lanzamiento hasta principios de 2004 (la primera fecha oficial lo colocaba a mediados del mes de diciembre de 2003) la compañía británica no suelta prenda sobre el juego (un comportamiento bastante habitual últimamente en Rockstar). Así, ni facilitan betas para probar el juego, ni imágenes, ni información, ni nada. Afortunadamente, el juego ya ha sido lanzado en Estados Unidos, con un éxito brutal, y, sin poder esperar ni un minuto más, tuvimos que recurrir a la importación, traer el juego hasta nuestro poder y pasarnos una semana sumergidos en la maravillosa experiencia GTA. Por eso, y dándonos un descanso entre partida y partida en las calles de Liberty City o Vice City, os contamos nuestras primeras impresiones para uno de los juegos más imprescindibles de este año que comienza.



El bueno de Tommy Vercetti deberá llegar a ser un gran delincuente.

Este es alguno de los modelos que podrás conducir en Liberty City.

Las obligadas comparaciones

Los juegos que nos encontramos en el pack de GTA no son un mero port de PS2, sino que la gente de Rockstar ha querido introducir una serie de mejoras que lo conviertan en una compra valiosa. Estas son las principales diferencias que incluye la nueva versión de Xbox:

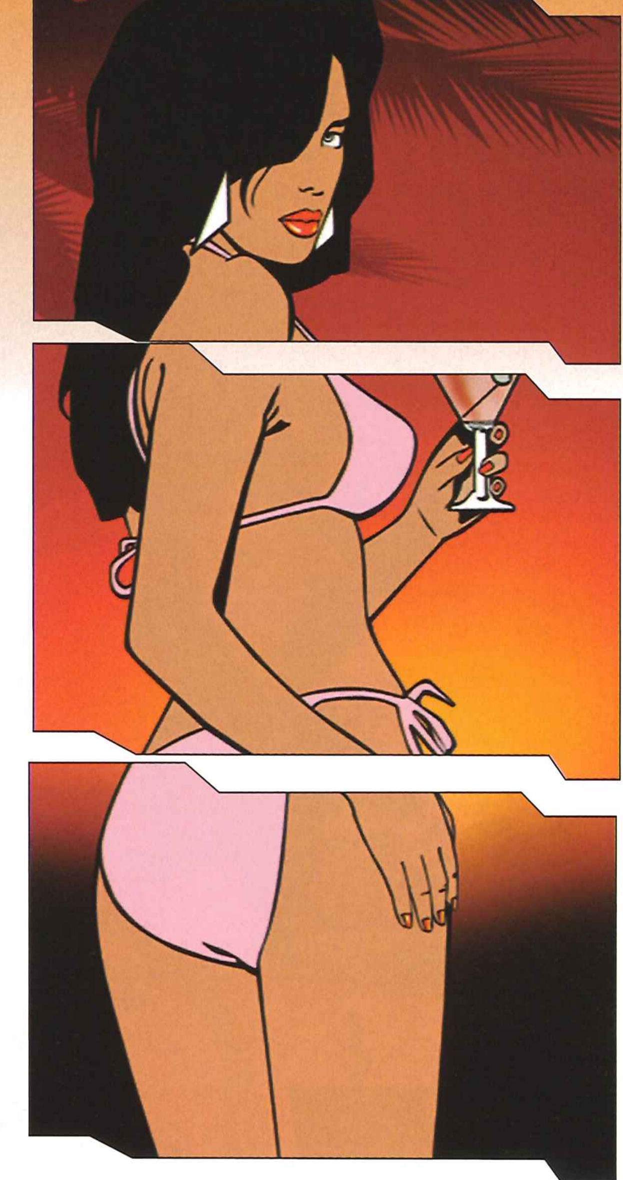
En Vice City todo es mucho más colorido y más veraniego.

La ciudad es tuya

En Grand Theft Auto III tenemos que meternos en la piel de un maleante de medio pelo, Tommy verceti, que es traicionado por su mejor amigo y su novia y da con los huesos en la cárcel. Afortunadamente, un golpe de suerte lo pone de nuevo en la calle y tiene que buscarse la vida, otra vez, con los trabajos menos honrados que pueda conseguir. El juego nos ofrece la gran ciudad portuaria de Liberty City para nuestro completo disfrute y como marco de operaciones de todos nuestros chanchullos. De nosotros y de nuestra capacidad para realizar con éxito las misiones que los capos del crimen organizado nos propongan, depende nuestro éxito y el nivel de nuestra cuenta bancaria. Con unos gráficos excepcionales, podemos tomar prestados todos los coches de la ciudad, conducir como queramos y utilizar un gran catálogo de armamento para sobrevivir y realizar nuestros golpes. Todo teniendo cuidado con la molesta policía y teniendo el dinero suficiente para pagar a los médicos cuando los necesitemos o a los abogados cuando haya que pagar alguna fianza. La ciudad es nuetra.En Grand Theft Auto: Vice City nuestro personaje se traslada a la costera ciudad de Vice City (que tiene un parecido tremendo a la Miami de la década de los 80) para realizar un fácil negocio de drogas. Desafortunadamente, el negocio sale mal y perdemos demasiado dinero de nuestro jefe en Liberty City. Así, hasta que logremos encontrar el cargamento predido o recuperar su dinero, tendremos que trabajar en la soleada Vice City. Esta ciudad, con sus chicas en bikini, sus flamantes deportivos y sus americana horteras a lo Don Johnson en Miami Antivicio, nos deslumbrará y nos dará muchas oportunidades para ganar mucho dinero fácil. Dos juegos que guardan los mismos ingredientes para enamorarnos: unos gráficos excepcionales, el protagonismo de la conducción de todo tipo de vehículos y sus correspondientes persecuciones, la libertad total de acción a la hora de recorrer ciudades enormes y elegir las misiones que nos apetezca llevar a cabo, las armas a nuestra disposición y un cinematográfico guión que te mete en la historia desde el principio y que te va desvelando personajes geniales a lo largo de la historia. Además, los dos juegos mantienen una tradición que se ha venido repitiendo siempre en la saga: la importancia de la música. Siempre que entremos en un vehículo robado, se sintonizará una de las emisoras de radio del juego, con un gran número de canciones de todos los estilos. Todas ellas muy recomendables.

Vice City es una ciudad costera con mucho potencial para el crimen.

■ ***El placer y los negocios siempre están reñidos cuando uno está fuera de la ley.***



Todo es más bonito en Xbox

Los entornos han sido favorecidos por las texturas de alta resolución que consiguen ofrecer un aspecto mucho más definido que en las versiones anteriores del juego. Por otro lado, los modelados cuentan con un mayor número de polígonos y esto también ayuda a que el aspecto sea más suavizado y mejor.

Luces, reflejos y partículas: Se han añadido efectos especiales de iluminación que funcionan en tiempo real cuando cualquier objeto cruce un foco de luz como por ejemplo una farola de la calle. Nuestro personaje también estará sujeto a todos estos efectos de luz en tiempo real. Los reflejos los notaremos, sobre todo, en los coches deportivos que gracias a estos reflejos mostrarán un aspecto más pulido. Las mejoras en el sistema de partículas ha hecho que se vean mejores efectos como la lluvia, el humo y los efectos de agua o spray. Soporte para HDTV (720p): Aunque es una característica de la que no podremos disfrutar la mayoría de jugadores de Xbox en España por la ausencia de televisiones de alta definición (HDTV) asequibles para el gran público. Es aspecto del juego en estas teles es increíble, sobre todo si además usamos el modo de visionado panorámico a 16:9.

Sonido Dolby Surround 5.1: Podremos disfrutar de sonidos ambientales como el tráfico rodeándonos, peatones que hablan, y, como era de esperar, el sonido de la música que llevaremos en la radio de nuestro coche.

Soporte para listas de reproducción: Esta cualidad, propia de Xbox, es de las que mejor acogida tienen en el público ya que nos permite introducir nuestra propia banda sonora en el juego.

Otros: La profundidad de los escenarios ha sido incrementada y de esta forma podremos ver lo que está mucho más lejos que en las otras versiones. La memoria de la Xbox permite que el juego mantenga a los coches justo en el sitio donde los dejamos y los tiempos de carga de las diferentes áreas de Liberty City suelen ser tres veces menores que en otras consolas. Además tenemos la posibilidad de personalizar los controles de juego.



■ ***Para pasear por Vice City es necesario ser un hortera con clase.***

Muchachas en bikini en grandes yates es lo que te espera en la ciudad del vicio



valoración y pronóstico...

lo mejor...	*lo peor...*
El trabajado guión de los dos juegos, el genial diseño de entornos y personajes y, en general, el altísimo nivel gráfico. La música, compuesta por un gran número de emisoras de radio que sintonizamos al volante.	Lo peor de estos títulos es que hayan tardado tanto tiempo en legar para Xbox, pero la espera ha merecido la pena. Y, puestos a pedir, hubiera sido genial que las voces llegaran dobladas y no solo con textos traducidos.

en resumen...

Hace mucho tiempo que nos rendimos a la evidencia y deseamos con todas nuestras fuerzas estos dos títulos que, tal vez, sean los juegos más impresionantes de entre todo el catálogo de la videoconsola de Sony. Ya están en Xbox y también aquí se convertirán en imprescindibles.



La rueda de radio supone un original método para permanecer en contacto con tu equipo sin temor a equivocaciones

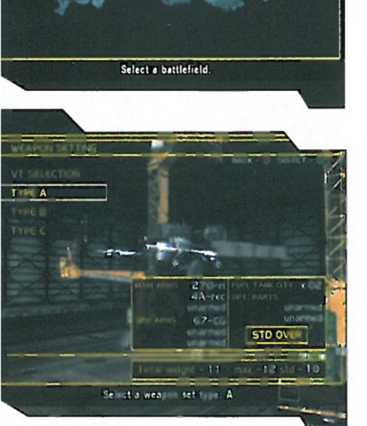
XB MAGAZINE **desarrolla:** *Capcom* **edita:** *Microsoft* **fecha:** *Febrero 2004*

La mítica compañía que nos deleitó con algunos de los títulos más jugados de las recreativas de los `80 y `90, sigue dedicando una gran parte de sus recursos al desarrollo tanto de software como de hardware.

por SirBruce

Steel Battalion: Line of Contact

La continuación de uno de los juegos que realmente han marcado la diferencia de Xbox frente al resto de consolas.



Parece que Steel Battalion sigue su curso, y que este juego que en principio iba destinado a la última consola de Sony (por ahora) va aprovechando cada vez más la capacidad de Xbox. Refresquemos ligeramente la memoria. Este es el juego que necesita un mando tan caro como la consola para poder jugarse, en el que manejamos gigantescos engendros mecánicos en una lucha sin cuartel entre dos grandes facciones por el dominio de los recursos, en el que un televisor de gran tamaño y a ser posible panorámico se hacen casi imprescindibles. Y esto último lo quiero destacar, porque Steel Battalion es un simulador, y aunque esta continuación online viene a ser más arcade, sigue utilizando el mismo mando, una cantidad aún mayor de botones y a pesar de que esta vez no es totalmente obligatorio, unas pantallas de reducidas dimensiones en las que ver el mundo exterior.

Por ahora sólo se han podido ver betas de Line of contact, en realidad en estos momentos hay en marcha una fase de pruebas a nivel mundial, pero ya se muestran algunas diferencias que servirán para extender favorablemente la base de jugadores ya existente. Y es que Steel Battalion, no deja de ser uno de esos juegos que marcan a un jugador durante un buen periodo de tiempo, jugando intensamente hasta que se empieza a controlar el sistema de juego y volviendo una y otra vez a sacarle todo el juego durante mucho, pero que mucho tiempo. No es para menos, su precio obliga a ello.

Diferencias con el original

Los cambios que ya se han añadido, antes de la fase final de pruebas, incluyen mejoras que muchos aficionados han pedido a gritos y algunas que se hacían obvias. Empezando por la característica de ocultación para todos los tanques verticales (VT), que ya no son visibles en el mapa electrónico en todo momento gracias a su característica Stealth. Esto tiene sentido en las partidas multijugador, ya que así aumenta el factor sorpresa. Y es que el juego carece de modo para un jugador, aunque aún no está claro si los mapas estarán disponibles, como opción individual, para los jugadores que tengan el original y se hagan con la expansión. Lo que sí han contemplado es el juego en LAN, algo que puede ser realmente impresionante si dispones de otros 7 amigos y sobre todo, un lugar lo suficientemente grande para caber todos con vuestras respectivas pantallas. Quizá este juego redefina el concepto de LAN party o contribuya a crear un nuevo tipo de locales de ocio. A través de Internet se ha limitado el número de jugadores por partida a 10, aunque esto es muy relativo porque las condiciones de la red influyen mucho en el juego y limitan el número de participantes.

Sigamos con las diferencias dentro del juego y con lo que más acostumbrados estamos, el HUD. Se han añadido algunas características dentro de la función multimonitor, ahora se puede pasar de "radar" a "progreso de la misión", "información de daños" e "información de la unidad" pulsando el botón de selección de modo. Con la tecla F2 se puede hacer zoom en el mapa y con F3 lo mismo en el submonitor. Muy útil cuando la pantalla está llena de objetos.

Las mayores dificultades de los españoles para jugar a SB será la velocidad de conexión.



Los angares serán los puntos en los que podamos ir personalizando nuestros VTs.

Aspectos técnicos

Quien ya posea el juego no tendrá que comprar más que la expansión, el mando es el mismo y la duda sobre dónde enchufar el Communicator queda totalmente subsanada porque todo aquel que juega con su Xbox al menos tiene un pad. Es decir, se enchufa al gamepad que viene con la consola y asunto arreglado. Además, así se tiene algo más de libertad, si consigues sortear los dos metros de cable. Los gráficos no han recibido una mejora sustancial, ya eran buenos, pero sí parece que se está trabajando en la velocidad de refresco, algo fundamental en cualquier juego online. El sonido sigue siendo bueno, con las músicas características y esa afición de Capcom para ofrecer una especie de prueba dentro de las opciones para acostumbrarte a ellas.

Las armas han cambiado, pero sobre todo, lo han hecho algunos modos de juego

STEEL BATTALION
Line of Contact



La modalidad de juego sobre el tablero nos recuerda juegos como el mítico Battletech.

Armas

La posición de las herramientas principales de trabajo ha cambiado a los flancos.

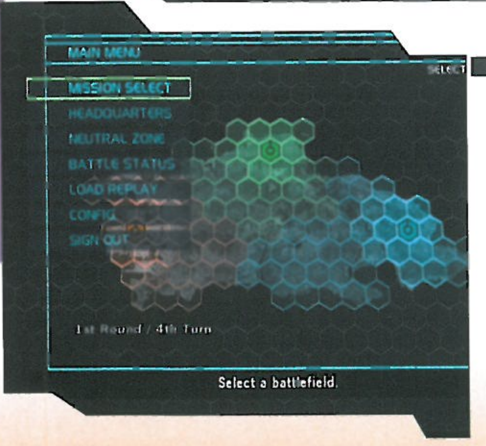
Algunas otras armas también han cambiado de sitio, pero sin afectar a la jugabilidad. Con este cambio, el rango efectivo de los marcadores ha cambiado de los lados izquierdo y derecho de la retícula de objetivos a la parte superior para el arma principal y la inferior para las secundarias.

Nuevas acciones

Para esta nueva versión se han añadido opciones más adaptadas al tipo de juego. Estas incluyen la captura, que se produce destruyendo 2/3 de la integridad de sus patas. Un modo sniper que se une a las características de las nuevas armas y que sólo está disponible para cierto tipo de rifle. Un Marcador que permitirá que aquel VT que sea alcanzado por este tipo de arma se haga visible para todo el equipo del tirador. Otra arma con un efecto similar permite cazar las comunicaciones del enemigo y que sea en los radares amigos mientras lo tengas "a tiro". Por último, si pones todos las palancas del mando en apagado, podrás pasar a un modo llamado Ambush. Éste se caracteriza por que el enemigo no será capaz de localizarte directamente o apuntar sobre ti automáticamente. Viene a ser como apagar los sistemas eléctricos para pasar inadvertido frente a los pulpos. Los inconvenientes pasan porque las reservas de oxígeno disminuyen al faltar el soporte vital y que no serás capaz de moverte lo más mínimo. Por último, la recarga de combustible y armas se hace automáticamente al pasar por un punto de abastecimiento. Un elemento más que le quita ese aire a simulador puro que tenia el original, sobre todo porque se puede hacer tantas veces como quieras.

Comunicaciones

Los cambios obvios para poder comunicarte con los compañeros de grupo pasan por dejar más o menos igual la opción de llamada, si eres el que llama. Ajustas la rueda de la radio, esperas a que se establezca el contacto y pulsas el botón 1. El botón 2 sirve para cortar la conexión. Para responder se ha simplificado el original, ahora no hay que ajustar la rueda de la radio, sólo hay que pulsar el botón 1 cuando se encienda la luz. El botón 3 sirve para unirte a una comunicación en marcha.



Esto es lo más parecido que tendremos por ahora a las extintas instalaciones de FASA con sus millonarios sistemas de simulación.

El número de diez jugadores simultáneos está limitado por las condiciones de la línea de Internet, aunque todo se andará.



Las posibilidades de comunicación abren el campo para las estrategias de equipo en un tipo de juegos que lo pedían a gritos.



Nos ponemos en marcha

Para empezar, se han añadido muchas características que nos identifiquen a modo de clanes, equipos o naciones. Desde la personalización del piloto que elijamos, con una buena selección de modelos, hasta el diseño de los logos y colores característicos que le vayamos a poner al VT. El editor es muy sencillo y además incluye una buena librería de modelos sencillos prediseñados. Es de suponer que se podrán intercambiar éstos con otros jugadores, y contribuir así a la creación de verdaderos clanes. La creación de la insignia pasa a ser uno de los momentos que más se disfrutan, y eso que aún no has empezado a jugar realmente. Por último, se deben crear las configuraciones de armamento, tres en este caso para que sea más rápido cambiar dependiendo de la misión. El proceso habitual para entrar en acción viene a ser el siguiente: Menú principal, donde te preparas para salir, seleccionas la misión y configuras las opciones correspondientes o cargas los datos de un piloto ya creado. La zona para pedir refuerzos en los cuarteles generales, donde eliges el VT, seleccionas la insignia y te preparas para la batalla. Seleccionar la misión, crearla o buscar una en marcha en lo que han llamado MatchMaking. En cuanto hay suficientes participantes estarás listo para salir y completar la misión, donde conseguir puntos para gastar posteriormente, tanto con objetivos completos o misiones secundarias.

Tipos de partida

La campaña y el modo libre son los modos principales de juego. El primero de los dos comprende el modo principal, en el que se juega por turnos sobre un mapa en el que se van consiguiendo territorios a modo de juego de tablero.

Conforme vas avanzando dispondrás de nuevos VTs hasta completar los iniciales 31 modelos. También hay un ranking con todo tipo de estadísticas para ver quién es el mejor de cada facción. Los resultados de las misiones de campaña afectarán al perfil del piloto, perdiendo efectivos y añadiendo puntos de crédito.

Para los que no estén con ganas de meterse en toda una campaña, se incluye un modo libre en el que se pueden seleccionar misiones que ya hayas jugado en el modo campaña y algunas específicas de este modo libre. Por supuesto, lo que ocurra aquí no afectará al perfil del jugador ni podrás perder tus preciados VT.

No esperes un MechAssault, tampoco esta vez, Line of Contact sigue el camino de la simulación aunque se haya simplificado un poco



XB MAGAZINE valoración y pronóstico...

lo mejor...	lo peor...
Personalizar cada vehículo, a mano y con una libertad total es en sí algo que a muchos nos encanta. Poder enfrentarnos a cualquiera desde nuestra casa y pensar que algún día lo podemos hacer en LAN te llena de satisfacción.	La creación de un mundo persistente sería mucho más creíble con miles de jugadores en lugar de unos pocos, aunque por ahora, nos tendremos que conformar con nuestras líneas de Internet y esta generación de consolas.

en resumen...

Es un paso adelante que alarga la vida de este juego que muchos compraron con miedo cuando salió. Es una ampliación imprescindible para los poseedores del original y un must have para los aficionados al género de los mechs y sobre todo al de los simuladores.



La Costa de la Espada vuelve a caer en el caos y el horror y te toca arreglarlo

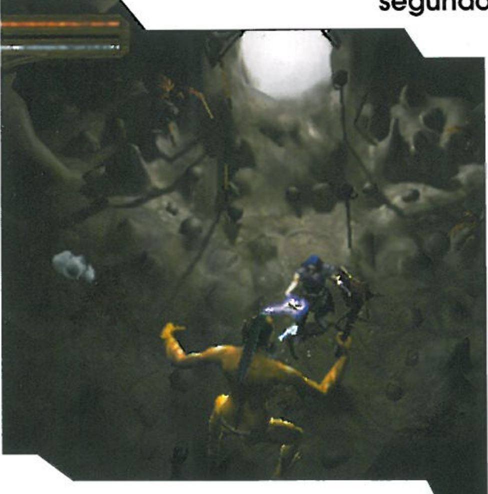
desarrolla: Black Isle Studios **edita:** Virgen Play **fecha:** Febrero 2004

Conocidos por sus revolucionarias sagas de rol, son responsables de títulos como Baldur´s Gate, Icewind Dale o Fallout.

BALDUR´S GATE

por Jetulio

La saga de rol moderno más popular regresa con su segundo capítulo dedicado a las videoconsolas.



Los peligros en la ciudad de Baldur´s Gate nos harán desplegar todas nuestras habilidades.

Después de sorprender a todos los aficionados, hace menos de un año, con la primera versión de Baldur´s Gate para videoconsola, Black Isle Studios ya tiene casi preparada su secuela. La gran saga de RPG de los compatibles se trasformaba en Dark Alliance en un juego mucho más directo, con más acción, una aventura con los toques necesarios de rol para triunfar en el mundo consolero.

En Baldur´s Gate Dark Alliance II volveremos a los Reinos Olvidados y volveremos a visitar la ciudad portuaria de Baldur´s Gate. La ciudad, de nuevo, y tras el desvanecimiento de la Torre de Onyx con sus protectores, ha sido dominada por una oscura orden secreta de asesinos, que atemorizan a los ciudadanos. Así, la ciudad maldita de la Costa de la Espada vuelve a ser el destino preferido para los aventureros que busquen algo de emoción en los Reinos Olvidados. Esta secuela utiliza de nuevo la Tercera Edición de las Reglas Dungeons & Dragons y nos ofrece un elenco de nuevos personajes, para visitar además un gran número de nuevas localizaciones en torno a la famosa ciudad. Los nuevos héroes que podemos seleccionar en este nuevo capítulo son Borador (un enano ladrón especializado en la búsqueda de tesoros), Allesia Faithhammers (es una clérigo de la orden Helm y domina los conjuros defensivos), Ysura Auondril (un nigromante élfico especializado en las artes oscuras), Vhaidra Uoswiir (un monje especializado en la lucha cuerpo a cuerpo) y Dorn Readbear (un enorme bárbaro). Todos

Las texturas como el agua vuelven a ser de las más cuidadas gráficamente del juego.

Mazmorras, cuevas, castillos o las calles de la ciudad serán nuestros escenarios de comabte.

Nuevas criaturas, nuevas armas y nuevos hechizos protagonizarán esta segunda entrega.

por suepuesto, después de eliminar enemigos y explorar todo el escenario, podremos romper algunas cajas y barriles para encontrar valiosos ítems.

Algunos efectos, como las luces y fogonazos de los hechizos te sorprenderán.

Interacciona mucha más con los escenarios y crea elementos con todos los ítems y obejtos que recojas o ganes en el combate

ellos irán visitando localizaciones diferentes y encontrando personajes y enemigos para abatir, superando misiones secundarias que se entrecruzan, para ir descubriendo, poco a poco, la identidad del enemigo que domina Baldur´s Gate y resolviendo la historia principal del juego.

De nuevo, el apartado gráfico del juego es uno de los aspectos más destacados. Baldurs Gate Dark Alliance 2 ofrece más efectos gráficos espectaculares que la primera entrega, con unos entornos increíblemente más detallados y una mayor calidad de sonido. Destacan las texturas como el agua o el fuego, además de los espectaculares efectos gráficos en hechizos y combates. Mantiene los 60 fotogramas por segundo usando una tecnología de alta resolución para crear unas imágenes claras y nítidas y es compatible con sistemas HDTV.

En cuanto al sistema de juego se ha mejorado en muchos aspectos, por ejemplo en la interacción con los escenarios, que ahora es mucho mayor. Además, se ha añadido un nuevo sistema de creación de elementos, que nos permite crear nuestros propios y exclusivos elementos mágicos, desde materias primas hasta construir armas y armaduras. Además se nos da bastante libertad en muchos puntos del juego para tomar decisiones, y determinar cómo se jugará el resto del juego. Así, por ejemplo, podemos tomarnos un descanso de la historia principal y concentrarnos en misiones aleatorias.

Además, el juego incorpora un nuevo sistema para utilizar el inventario, el sistema "Shift", que nos permite hacer selecciones rápidas dentro de un grupo de cuatro hechizos, elementos o hazañas, todos preseleccionados. También hay que destacar que los personajes están mejor conseguidos, ya que a medida que van encontrando elementos incrementan sus poderes. Un jugador puede comenzar la jugada con un puñal oxidado, después encontrar una magnífica espada, y finalmente crear armas con poderes mágicos que dañan mortalmente a los enemigos con un simple toque.

El modo multijugador de Baldur´s Gate Dark Alliance no utiliza la pantalla partida, sino que muestra la acción y menús de ambos jugadores en la misma pantalla de una forma óptima. Así, los dos jugadores pueden ver al mismo tiempo, el inventario de su jugada, la información de personajes e incluso comprar o vender en el menú tienda..



valoración y pronóstico...

lo mejor...

Las espectaculares mejoras gráficas y las mejoras en el sistema de inventario y elección de hechizos y armas. El control es bastante bueno y la progresión de los personajes, creciendo a medida que juegas, resulta muy buena.

lo peor...

Como ocurrió con el anterior capítulo, tal vez los puristas de los RPG no vean con buenos ojos el triunfo de este género nuevo que acerca la aventura y acción a las reglas del rol y los títulos clásicos del género.

en resumen...

Estamos seguros del triunfo de esta secuela, como ya triunfó su capitulo anterior. La gente de Black Isle ha encontrado la mejor manera de acercar los RPG a un público masivo que antes no consumía este tipo de productos.



Uno de los mejores shooters ante los que nos hemos enfrentado para Xbox

XB MAGAZINE

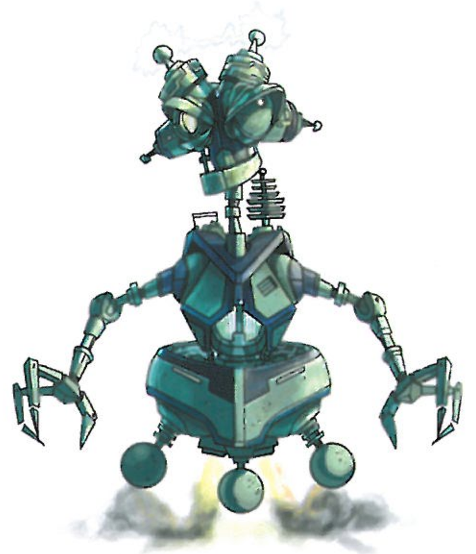
desarrolla: *Swinin´Apes* **edita:** *Vivendi Universal* **fecha:** *Diciembre 2003*

A pesar de ser un estudio relativamente nuevo, trabajan desde 2000, todos sus componentes (Steve Rank, Mike Starich y Scout Goffman) son veteranos de Midway que se retiraron al sur de California para desarrollar sólo buenos juegos.

METAL ARMS

Los brazos de metal de Glitch están armados hasta arriba con el mejor arsenal... los shooters tienen un nuevo héroe al que debes conocer.

por Ozuteki



Otro de los puntos que no nos han gustado es que no podamos saltar las escenas cinemáticas una vez las hayamos visto.

Desde el pasado mayo se venía anunciando que Metal Arms iba a ser un auténtico bombazo. Por entonces fue elegido mejor shooter para GameCube del E3, sin embargo las expectativas en Xbox no eran demasiado altas. Tras ver cómo la prensa extranjera elevaba a este título que publica Vivendi hasta lo más alto, hemos tenido la oportunidad de probarlo en Xbox y sólo podemos darles la razón.

Efectivamente, se trata de un argumento sin mayores pretensiones que servir de hilo para que nuestro personaje se dedique a superar los 40 objetivos para los que será encomendado. Sí, los gráficos no son de los que sobresalen. De hecho hablaríamos de unos gráficos bastante normalitos con texturas muy sencillas, pero con un buen personaje principal y explosiones (sólo explosiones, nada de grandes deformaciones del escenario) por todas partes, además de muchos enemigos en pantalla al mismo tiempo.

Cuenta la historia de un robot, Glitch, que terminará por ser el que salve a toda una raza de droides, habitantes de Iron Star, del oscuro futuro que les tiene preparado el malvado General Corrosivo y sus secuaces.

Metal Arms: Glitch in the system es un shooter en tercera persona que nos ofrece una

La posibilidad de hacer que algunos de los robots enemigos se pongan de nuestra parte mediante el hackeo es muy útil.

El apartado gráfico es, más que flojo, anacrónico, pero es superado gracias a elementos como su enorme jugabilidad.

La historia de Glitch tiene auténticos de verdadero humor... de momento en inglés.

En muchos momentos nos recuerda al desafortunado Phantom Crash que perdía ritmo con los larguísimos "briefings".

La libertad de movimientos es enorme, si bien tendremos un camino muy bien marcado en el modo campaña.

En suficientemente rápido para entusiasmarnos y no tan frenético como para encontrarnos perdidos sin saber quién nos dispara.

gran movilidad al mismo tiempo que elimina el toque frenético de los shooters de PC más adaptados al ratón y el teclado que a un pad. Es por esto que la cámara (siempre trasera) siga a nuestro héroe y nunca le veamos el rostro de frente.

Pero lo que hace que Metal Arms sea uno de los mejores shooters ante los que nos hemos enfrentado hasta el momento, a pesar de sus gráficos, a pesar de venir en inglés (al menos en la preview), a pesar de no contar con Xbox Live, es que es tremendamente variado en los objetivos, permite utilizar diversos vehículos, tendremos que aprender cómo superar los diferentes obstáculos y, lo fundamental, nos engancha como sólo Halo lo había hecho. Son los puntos flojos los que hacen que le bajemos a la realidad de un juego que se sale de lo común, que demuestra que los pocos recursos se pueden aprovechar al máximo, pero que al final será un juego que una vez acabado no nos aporte demasiadas horas de vida más.

Quizá si entre los siete modos multijugador con los que cuenta encontrásemos al menos la posibilidad de conectar dos consolas con system link, ya que lo de Xbox Live había quedado descartado, la modalidad multijugador podría haber ganado mucho. Son otro tipo de opciones las que hacen que sí encontremos ese toque adictivo.

En primer lugar el hecho de poder contar con hasta 19 armas a las que podemos ir haciendo añadidos para conseguir mejorarlas progresivamente. Después, poder contar con vehículos con particularidades especiales, y por último que podamos controlar a otros robots secuestrándolos y luego pirateando sus sistemas para cambiar su IA en nuestro favor. Genial en todos los aspectos.

A pesar de su aspecto gráfico pobre tiene algo que lo hace diferente y lo convierte en compra segura de forma instantánea

XB MAGAZINE valoración y pronóstico...

lo mejor...
Se trata de uno de los shooters más adictivos que hemos encontrado para Xbox. Por los controles y por el planteamiento general. Además cuenta con siete buenos modos multijugador.

lo peor...
De momento no tenemos noticias de su localización. Los gráficos son pobres, de haber sido bueno en esto hubiese desbancado a muchos en Xbox. Que no soporte juego online.

en resumen...
Es de esos juegos de los que se oye hablar poco o muy poco y resultan ser compra segura porque tienen algo especial en su interior. Metal Arms consigue que amemos al pequeño robotito Glitch.





Una pequeña compañía americana que ya ha lanzado el título de puzzles Super Bubble Pop en Xbox.

Goblin Commander Unleash The Horde

por Jetulio

Dos de los grandes titanes de los goblins en medio del campo de batalla.

Por fin la estrategia se abre paso en nuestra videoconsola y lo hace con un título verdaderamente jugable y adictivo.

Siempre hemos dicho que el género de la estrategia es uno de los más reñidos con el mundo consolero, ya que su eterna dependencia del teclado y el ratón lo hacen casi inseparable de los compatibles. Y esto lo ha venido a demostrar un reducido número de lanzamientos desafortunados que han intentado, sin demasiado éxito, introducir este género en las videoconsolas de nueva generación (sólo podemos salvar de entre todos ellos a Commandos 2, pero este juego casi es un género en sí mismo). Pero ahora, tenemos que decir que estamos ante un juego que, de verdad, consigue de forma muy original entretenernos con la estrategia en tiempo real: este juego es Goblin Commander: Unleash The Horde.

Pero esta fantástica noticia no es una casualidad, ya que detrás del desarrollo de este juego que edita Jaleco Entertainment se encuentra una pareja mítica en títulos del género: los hermanos Millar. Ron y Chris Millar llevan bastantes años en esta industria y han creado juegos míticos como Warcraft, Starcraft o Diablo. Nosotros tuvimos ocasión de compartir una tarde, hace ya más o menos un mes, con Chris Millar, quien nos mostró el juego en todos sus detalles y respondió a todas nuestras preguntas. Lo más destacado de Goblin Commander es

Selecciona a todas tus unidades y manejalos de forma directa.

Una de las unidades del clan de los Stonekrushers.

Podemos hacer zoom y manejar el juego casi en tercera persona.

En la construcción principal puedes crear unidades.

Mueve a tu Commander como si fuera un cursor.

Con la orden de atacar, tus goblins no pararán hasta acabar con todo.

que, lógicamente, se aleja de otros juegos de estrategia en tiempo real, al adoptar un estilo de acción arcade más rápido, rico en detalles y entornos destructibles, y un control de fácil manejo diseñado específicamente para el juego de consola. Así, aunque también tenemos que crear unidades, manejarlas y conducirlas por un mapeado con una perspectiva isométrica y tengamos que proteger edificios y generar recursos, todo se maneja de forma muy rápida, directa y con mucha acción. Esto hace que el juego en nuestras Xbox sea realmente rápido, adictivo y de los más entretenido. En realidad, se podría decir que Goblin Commander es una mezcla entre estrategia y juego de acción.

En cuanto a la temática del juego, también resulta de lo más original y atractiva en un juego de este género. Toda la historia ocurre en el oscuro mundo de Ogriss, una tierra quebrada por la guerra y regida por los goblins, una despreciable raza de bestias inmundas. Engendrados por el poderoso mago Fraziel, los goblins han caído bajo una influencia corrupta que ahora amenaza al equilibrio de poder. Cinco clanes diferentes de Goblins se dispoutan el poder, y están dispuestos a cualquier cosa por hacerse con los territorios de sus rivales. Cada uno de estos clanes (Stonekrusher, Hellfire, Stormbringer, Plaguespitter y Nighthorde) dispone de sus propias unidades, edificios, habilidades, bestias y titanes.

El original control del juego nos permite mover con el stick izquierdo un haz de luz azul por el terreno (el alma de nuestro Goblin Commander) y pulsando la tecla A marcaremos el camino a seguir por nuestras tropas de goblins. Aunque, si lo deseamos, podemos manejar de forma directa a un goblin, un grupo de ellos o todas nuestras tropas a la vez. Esto es muy útil en muchas ocasiones. Además, también podemos dominar de forma directa a los enormes titanes de cada clan (las unidades más espectaculares y destructivas) y hacer que nuestras tropas de goblins sigan al titán. Además, podemos hacer zoom sobre el terreno y colocarnos tras nuestro titán o nuestra tropa de goblin y manejarlos como si de un juego en tercera persona se tratara.Además de los 17 niveles de los que se compone la campaña para un solo jugado, Goblin Commander dispone de 12 mapas creados para partidas multijugador.

La gran originalidad de los clanes de goblins y el sencillo manejo de las unidades y los titanes hacen de este juego un título de estrategia apetecible en Xbox

XB MAGAZINE valoración y pronóstico...

lo mejor...	lo peor...
El original guión y los diseños de los goblins y su mundo. El control de juego resulta sencillo y adictivo y nos ofrece una buena experiencia de estrategia.	Puede resultar algocomplicado, en un principio, a todos aquellos no acostumbrados a este género, pero se soluciona en el rápido tutorial. Es un lástima que carezca de Xbox Live.

en resumen...

Goblin Commander es un juego sorprendente, que de verdad nos hace vivir (aunque de una forma muy rápida y directa) la estrategia en tiempo real en nuestras Xbox. Y los goblins son geniales.



El Hobbit se convierte en un decepcionante preludio a El Señor de Los Anillos

XB MAGAZINE **desarrolla:** *Inevitable Entertainment* **edita:** *Sierra/Vivendi* **fecha:** *Diciembre 2003*

Los creadores de El Hobbit ya se vieron las caras con la gente de Xbox con su anterior título, y no mejor, Defender que nos invitaba a practicar puntería en batallas estelares. Otras de las joyas de Inevitable Entertainment es Tribes, uno de los primeros juegos online de PS2.

EL HOBBIT

por Xboxfever

Comienza la historia de Bilbo Baggins, un hobbit que vivía en un agujero y que el destino le hizo encontrar un anillo... el anillo único.

Existen títulos a los que no les basta tener una muy buena presentación, un genial argumento o una mezcla de estilo que a priori pueda resultar atractiva. Uno de esos juegos es El Hobbit. Para empezar cuenta la historia, las circunstancias que rodean a Bilbo, a Gandalf y a los Enanos de una manera espectacular con geniales animaciones cinemáticas que, si bien guardan un estilo muy particular, resultan muy atractivas. Además, desde el primer momento que vemos la caja del juego sabemos que está basado en la obra literaria de Tolkien y es pieza fundamental para comprender El Señor de los Anillos, o lo que es lo mismo, la historia es buena. Pero es que además en cuanto empezamos a jugarlo notamos la mezcla de acción, plataformas, aventura y el toque de rol en la personalización (muy leve) del personaje.

Con estos ingredientes el juego tendría que ser bueno o muy bueno, pero la exigencia de los usuarios será la que dictamine que no es así, por una cosa: el nivel del juego no llega a lo que se pide a día de hoy. Por un lado se crea un juego demasiado complejo como para que esté dedicado a un público infantil y por el otro lado se amasa todo



El apartado gráfico es uno de los puntos flojos del título ya que se ven muchos personajes con pocos polígonos. Los tiempos corren.

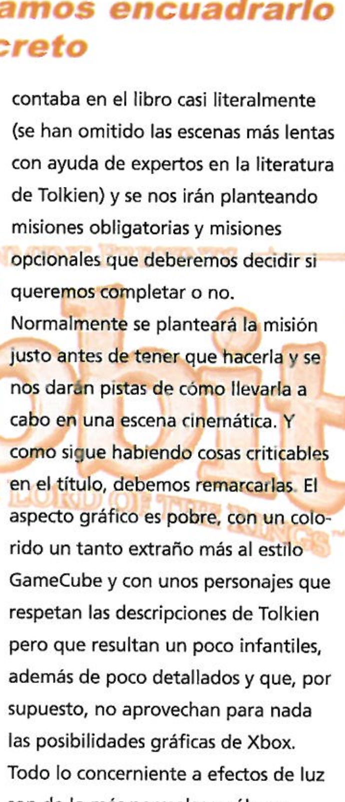


Plataformas para conseguir objetos, minijuegos para abrir cofres, aventura para avanzar y combate para conseguir pasar los niveles... demasiados géneros.

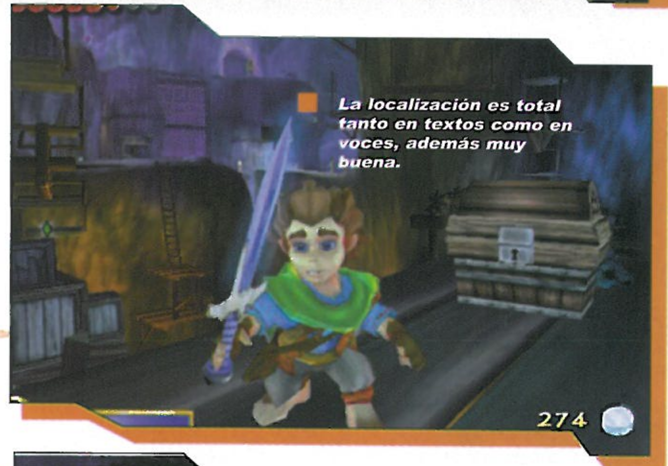


El sistema de cámaras puede que nos juegue más de una mala pasada cuando necesitemos ocultarnos tras un objeto.

Su aspecto gráfico y su simple mecánica que mezcla géneros hacen que no sepamos encuadrarlo en un género concreto



demasiado y se dan demasiadas pistas como para un público más maduro en esto de los videojuegos. Con este panorama, El Hobbit se coloca justo en donde debe estar, en "la tierra media" un lugar peligroso en el mundo de los videojuegos ya que es suficientemente popular el título, el personaje y, a la postre, el juego como para venderse por toneladas. Pero también es suficientemente decepcionante como para que la gente no encuentre valor suficiente en los casi sesenta euros que le costará el juego. Pero no sólo la dificultad/simpleza del juego determinan su escaso valor, sino que si nos acercamos un poco más a la mecánica del título, nos encontramos con que nuestro personaje es reclutado por los Enanos y Gandalf el Mago para salvar la Montaña Solitaria en la que han vivido siempre y que ahora está ocupada por el Dragón Smaug, a partir de este hilo conductor, avanzaremos por el recorrido de la historia que se contaba en el libro casi literalmente (se han omitido las escenas más lentas con ayuda de expertos en la literatura de Tolkien) y se nos irán planteando misiones obligatorias y misiones opcionales que deberemos decidir si queremos completar o no. Normalmente se planteará la misión justo antes de tener que hacerla y se nos darán pistas de cómo llevarla a cabo en una escena cinemática. Y como sigue habiendo cosas criticables en el título, debemos remarcarlas. El aspecto gráfico es pobre, con un colorido un tanto extraño más al estilo GameCube y con unos personajes que respetan las descripciones de Tolkien pero que resultan un poco infantiles, además de poco detallados y que, por supuesto, no aprovechan para nada las posibilidades gráficas de Xbox. Todo lo concerniente a efectos de luz son de lo más normales y sólo en detalles puntuales podemos decir que la gente de Inevitable Entertainment han hecho un buen trabajo.



La localización es total tanto en textos como en voces, además muy buena.



El destino de los Enanos estará en las frágiles manos de Bilbo Baggins y en su uso de la espada, el bastón y las piedras.

Ni jugador, ni opciones de descarga por Xbox Live... hubiesen sido buenos complementos para el juego.



XB MAGAZINE valoración y pronóstico...

lo mejor...	lo peor...
Que sigue la historia de Tolkien y que cuenta con una genial localización al castellano con voces y textos... muy accesible para los más pequeños, pero con demasiada dificultad para ellos.	Que se queda en "la tierra media", no sabemos si es para mayores o para pequeños. El aspecto gráfico realmente está muy alejado de lo que se ve hoy en día y la mecánica de juego es demasiado simple y repetitiva, si bien la dificultad de las misiones es otra cosa.

en resumen...

Como buena licencia, cuenta con presentaciones geniales, localización completa, un buen plan de marketing y un juego detrás que, aunque puede que en mecánica supere incluso a los títulos de El Señor de Los Anillos de otras compañías, no han sabido explotar.



El juego offline no tiene más sentido que forjar las habilidades de nuestros jugadores

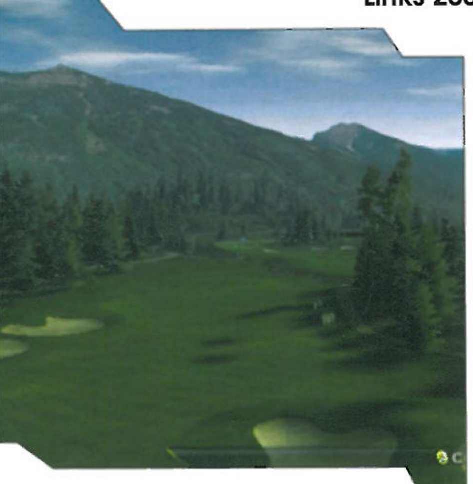
XB MAGAZINE **desarrolla:** *Microsoft Game Studios* **edita:** *Microsoft* **fecha:** *Diciembre 2003*

Con una gran experiencia creando este título para Pc, lo único que necesitaban los desarrolladores de Links 2004 era ponerse a jugarlo con un pad de Xbox y encontrar dónde reside la jugabilidad. Lo han hecho. Un gran trabajo en el apartado online.

LINKS 2004

por Xboxfever

Cuando el golf se convierte en una lucha que va más allá de la inteligencia artificial, se convierte en un verdadero deporte... Links 2004 lo consigue a través de Xbox Live.



Podremos configurar ligeramente el aspecto de nuestro jugador, algo en lo que EA ha profundizado mucho más con Tigre Woods PGA Tour 2004.

Algo ha ocurrido en los juegos de golf de los últimos tiempos que han conseguido que las largas esperas, la precisión milimétrica, las horas de estudio del terreno y la buena elección de los palos, se hayan convertido en tensión, deporte de acción en el que la habilidad del jugador también influye y precisión milimétrica con un toque mucho más arcade y participativo en el que las escenas animadas de los jugadores tienen detalles exquisitos.

Esto es precisamente lo que ocurre con Links 2004. Se trata del juego que lleva a Sergio García en la portada (hay una verdadera guerra por conseguir que los mejores posen para las carátulas de estos juegos y garanticen las ventas con su "caché"), pero además es el juego de golf exclusivo de Microsoft para su consola Xbox. Y como con cada título deportivo que está sacando Microsoft, cuenta con el agregado de capacidades Xbox Live y la plataforma de competición XSN Sports.

El primer vistazo al juego nos hace fijarnos en las diferentes modalidades offline que están normalmente enfocadas a la creación de nuestra "figura", es decir, a la evolución de una carrera profesional y para ello deberemos pasar varios modos que incluyen tutorial, retos y campeonatos que luego darán paso a los campeonatos profesionales, los torneos y demás modalidades. En todas ellas el objetivo último es el mismo, conseguir dinero, mucho dinero y no para gastarlo en lujosos chalés, sino para mejorar nuestras habilidades porque en Links 2004 se compran los puntos de habilidad para tener más fuerza, mayor control, mejor emboque... Una vez tenemos

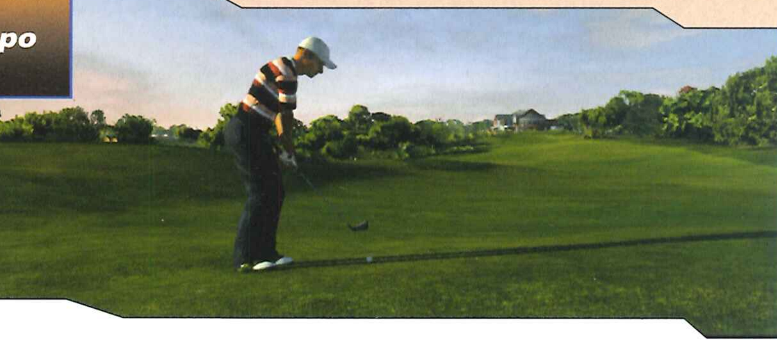


No una excesiva variedad a la hora de escoger un aspecto visual para nuestro jugador.

A medida que avancemos en el juego podremos ir desbloqueando los torneos más prestigiosos, las vestimentas más originales y los tipos de pelota más extraños.

Algunos de los campos son realmente espectaculares y se convierten en sueños hechos realidad de muchos golfistas.

La trayectoria de la bola de los rivales será marcada permanentemente en el campo mientras juguemos a través de Xbox Live

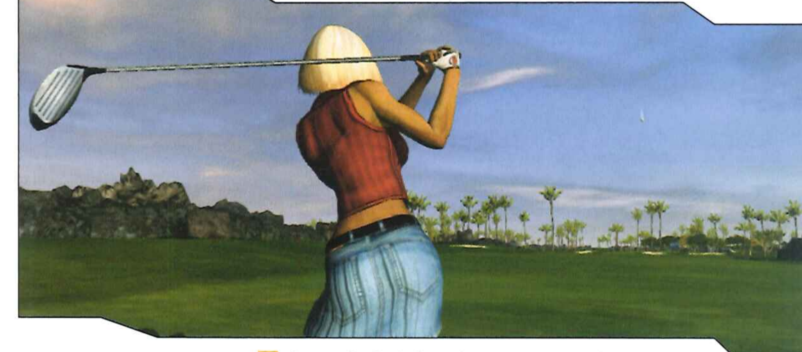


un buen jugador y suficiente práctica como para no hacer el ridículo estrepitosamente nos podemos armar de valor y conectarnos a Xbox Live para jugar contra amigos o contra cualquiera en una partida rápida. La mecánica de juego dependerá de la modalidad que elija el jugador que albergue la partida, pero en cualquier caso podremos seguir online la evolución de cada uno de los otros jugadores porque será marcada la trayectoria de sus golpeos con líneas de diferentes colores, además podremos ver su pelota en el campo en todo momento. Si además acabamos de meter la bola antes que ellos, nos podremos recostar y disfrutar de cómo cada uno de ellos va terminando su hoyo. Advertimos una cosa, lo hemos jugado online y la gente es muy buena y hace tarjetas con muchos golpes bajo el par del campo.

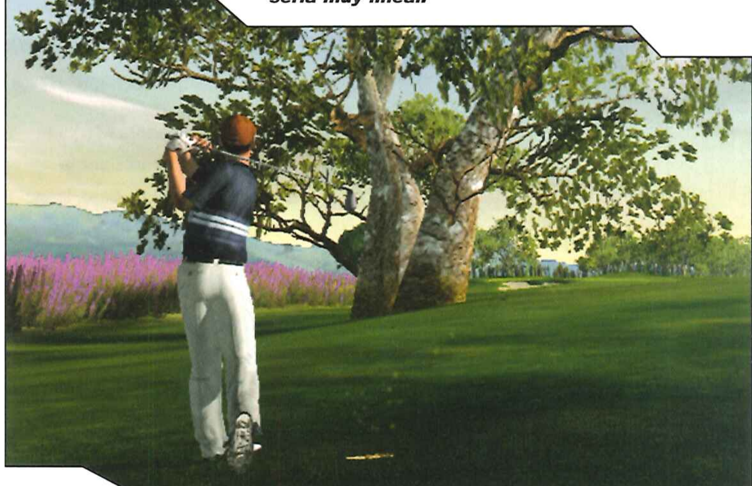
En el aspecto técnico del juego es realmente asombroso como campos tan detallados, jugadores tan estudiados con todos sus movimientos, pueden viajar a través de internet y ser vistos en tiempo real sin ningún tipo de lag. Como opción de golf en Xbox, de momento y por lo visto hasta el momento es lo mejor. La única pega que podemos poner a esta copia que es casi de review es que venga totalmente en inglés ya que, según las noticias que tenemos, lo único que vendrá traducido de este título será la caja y el manual.

Cuando le pongamos nota al juego te darás cuenta de que si te gusta el golf y disfrutar del juego online con tus amigos, la mejor opción al alcance de los usuarios de Xbox es este Links que deja muy por detrás a sus rivales... al menos hasta que llegue el glorioso Outlaw Golf 2 que promete ser online.

Juegos como Links 2004 son los que hacen falta para llegar a públicos exigentes y que quieran novedades en el género del golf.



La variedad de retos, campeonatos y torneos hace entretenido un juego que de otra forma sería muy lineal.



La habilidad de nuestros jugadores en las partidas con Live dependerá de nuestro pulso, y del dinero que hayamos ganado de manera offline.

XB MAGAZINE valoración y pronóstico...

lo mejor...

El juego online unido a una jugabilidad tremenda que nos hace intentar un hoyo tras otro. La curva de dificultad está perfectamente equilibrada con la curva de aprendizaje. El acabado gráfico.

lo peor...

No vendrá ni traducido, ni doblado a pesar de contar con Sergio García en la portada. Entrar en la élite de Xbox Live es difícil para los europeos ya que el juego ha salido hace más de un mes en Estados Unidos y aquí lleva menos en las tiendas.

en resumen...

Deporte y juego online se han convertido en un solo concepto para Microsoft. Los resultados hasta el momento son inmejorables y este Links 2004 es la prueba de que el futuro está en el juego online. Ya no tiene más sentido el juego offline que para forjar las habilidades de nuestros jugadores.



Toda la magia de la saga de rol para PC llega a nuestras consolas con un control más directo

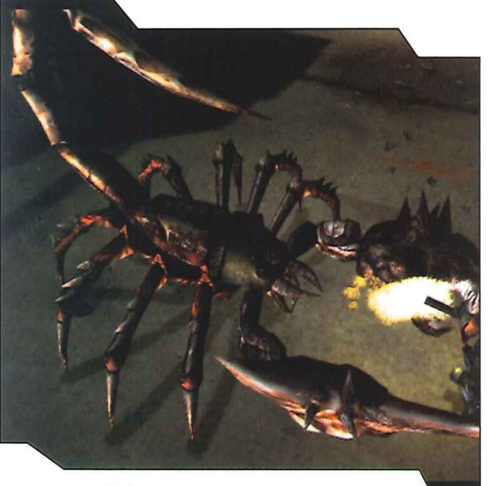
desarrolla: Interplay **edita:** Virgen Play **fecha:** Diciembre 2003

Interplay ha editado desde hace varios años toda la saga de juegos de Fallout, y ahora lanza el título para xbox esperando que coseche el mismo éxito que sus antecesores.

Fallout Brotherhood of Steel

por Jetulio

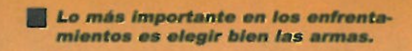
Otra popular saga de rol del mundo del PC que se transforma para ganar adeptos en Xbox.

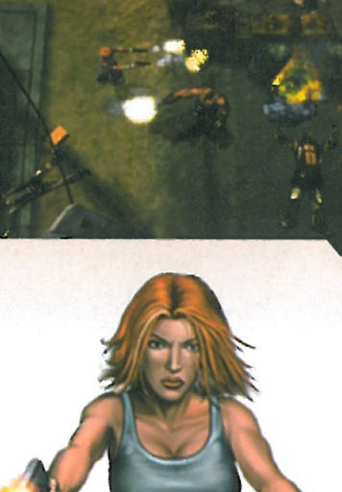


Los enemigos a los que nos enfrentaremos son de lo más variado.

La desarrolladora Black Isle Studios, famosos por la saga de rol Bladur´s Gate, lanzó hace unos años un RPG basado en un mundo post-apocalíptico conocido y titulado Fallout. El juego nos ponía en la piel de un superviviente a un holocausto nuclear, en medio de una tierra devastada y salvaje donde los hombres intentaban sobrevivir y compartían la vida con bandas de matones, ladrones y peligrosos mutantes (fruto de la radiación). El título era un juego de rol clásico pero con un argumento y una historia realmente original. El juego comenzó a ganar adeptos y llegó a tener una secuela, Fallout 2, y un título de estrategia en tiempo real: Fallout Tactics.

Ahora, la editora Interplay ha decidido adaptar el juego al mundo de las videoconsola, como ya hizo con Baldur´s Gate, y lo ha hecho de la mejor manera posible, es decir, manteniendo algunos elementos del RPG pero dando al juego un control mucho más directo y enfocado a la acción. En Fallout: Brotherhood of Steel podemos meternos en este caótico mundo post apocalíptico en la piel de tres personajes (dos disponibles desde el principio y uno más para desbloquear). En


Lo más importante en los enfrentamientos es elegir bien las armas.




El apartado gráfico del juego nos ha gustado bastante.



La típica vista cenital nos ayudará a plantear nuestra estrategia.



Las diferentes misiones nos llevarán a lo largo de un vasto mundo.



Los comabtes en Fallout no se desarrollan por turnos, sino en tiempo real.

cualquiera de los casos, perteneceremos a la Hermandad del Acero, una orden secreta de caballeros que se formó con la intención de mantener la paz y proteger a los ciudadanos honrados de las nuevas ciudades de los ataques de bandas de maleantes y, sobre todo, de la amenaza de los mutantes. Y es que en el mundo de Fallout podremos encontrar enemigos de todo tipo, ya que diferentes grupos de poder iniciaron experimentos biológicos después de la catástrofe para crear individuos e incluso animales resistentes a las nuevas condiciones de vida. Esto dio como resultado una raza de mutantes y demás bestias que ahora vagan por el mundo intentando dominar todo lo que ven. La armada de mutantes, además, pretende convertir a todos los humanos en mutantes como ellos.

Con un panorama como este nos metemos en un juego que se maneja en tercera persona, aunque con una perspectiva isométrica, y en el que tendremos que dominar la interacción con otros personajes y objetos, la exploración y la acción. En el juego (que está traducido y doblado al castellano con una gran calidad) iremos visitando ciudades, pueblos y determinados lugares y tendremos que cumplir una serie de objetivos. Para ello podemos hablar con cualquier personaje que encontremos (aquí nos aparecerán en pantalla las típicas posibles preguntas que podemos realizar) para recibir información. Los tres personajes son totalmente personalizables con sus características únicas, fuerzas y atributos que irás creciendo y desarrollándose en el transcurso del juego. Además, podemos ir recogiendo, robando o comprando hasta 50 tipos diferentes de armas (la posesión más preciada dentro del mundo de Fallout) desde puñales, dagas, espadas o mazas (para las luchas cuerpo a cuerpo) hasta las pistolas, ametralladoras o escopetas recortadas que nos vendrán bien en los combates a distancia.

También podremos ir haciéndonos con armas explosivas (coktails molotov, granadas, etc.), muy útiles en muchos momentos del juego. También hay tres tipos diferente de armaduras, que tendremos que ir adquiriendo para proteger a nuestro héroe. Además de las armas y la información necesaria para ir completando las misiones, en el juego también tenemos que conseguir dinero y decenas de objetos. Las cosas necesarias podemos adquirirlas en las tiendas de los comerciantes o arrebatárselas a los cadáveres de nuestros enemigos. El juego cuenta con un apartado gráfico bastante decente y el control del juego (con los menús de inventario, de armas, etc.) se domina al instante.

Un titulo muy atractivo que tal vez decepcione a los fans de la saga en PC, ya que se ha apartado bastante de los clásicos RPG para ganar en acción más directa. También incluye un modo para dos jugadores.

Fallout BROTHERHOOD OF STEEL

El guión general de la saga y el argumento particular de esta entrega es el principal reclamo para engancharse a este adictivo juego que mezcla varios géneros

XB MAGAZINE valoración y pronóstico...

lo mejor...	lo peor...
El argumento, los personajes, el control del juego y su apartado gráfico. Las voces están dobladas al castellano, lo que se agradece en todos los elementos de rol y aventura que incluye.	No se trata de un RPG puro y esto puede desencantar a los fans de la saga. Las cámaras a veces juegan malas pasadas y nos ocultan a enemigos o a nosotros mismos.

en resumen...

Un juego bastante adictivo, que engancha sobre todo por su trama y por su jugabilidad. Es toda un alegría que sagas tan aclamadas como esta, del mundo de los compatibles, acabe llegando a nuestras consolas paran nuestro disfrute.





La desarrolladora Midway recupera uno de sus clásicos de recreativas y llena su amplio catálogo de juegos para Xbox, entre los que destacan Mortal Kombat V.

SPY HUNTER 2

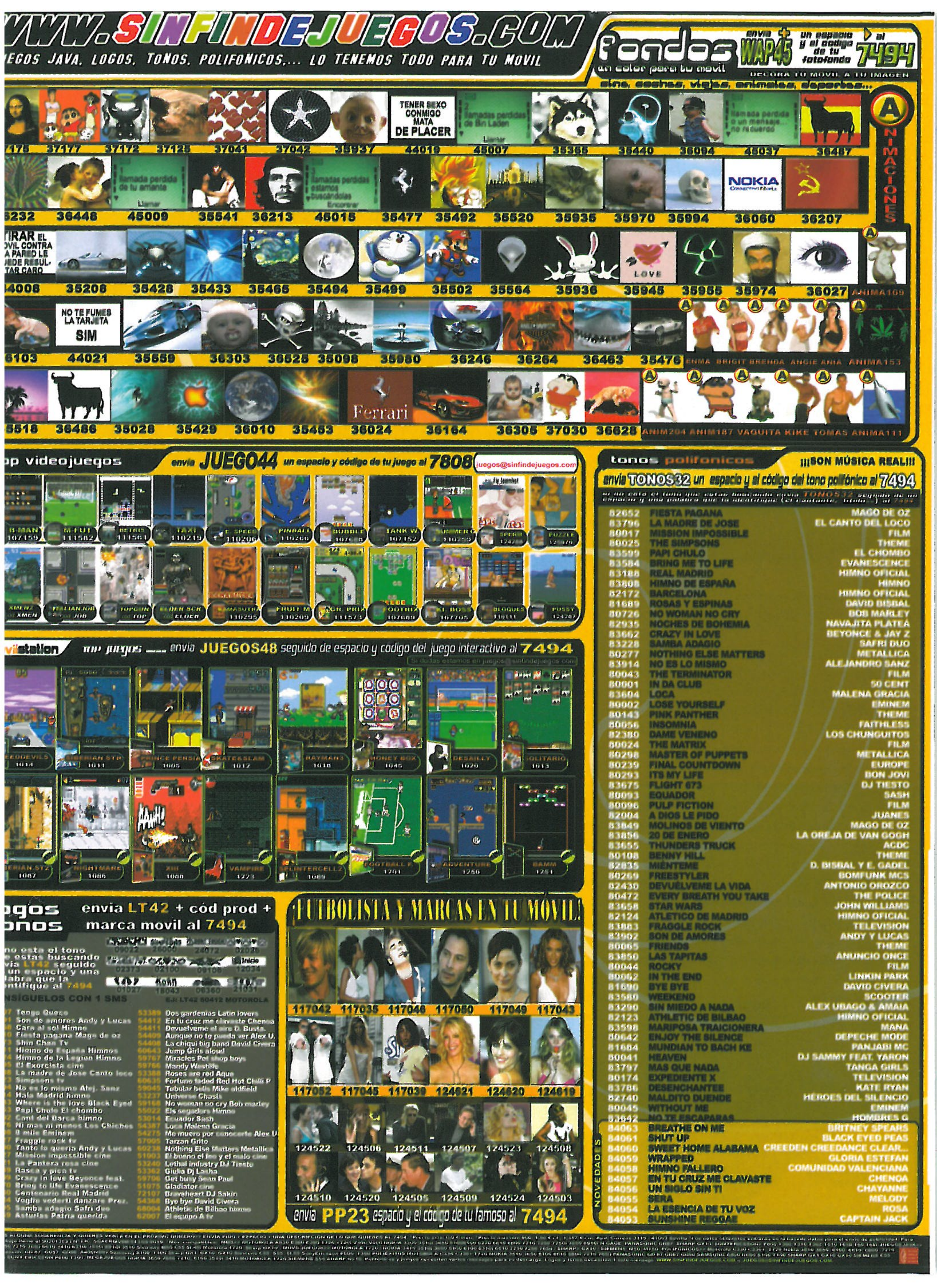
por Jetulio

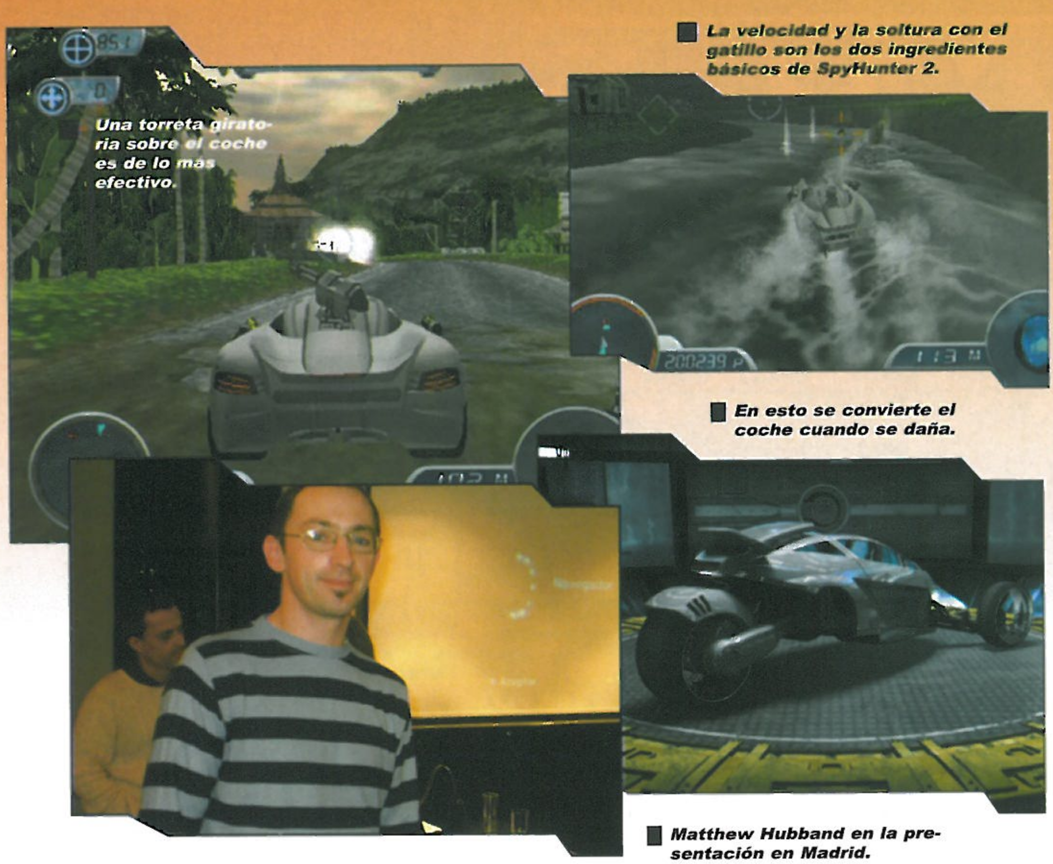
Velocidad, acción frenética y muchas explosiones.

Hace más o menos un mes, en las oficinas de Virgin Play en Madrid, tuvimos ocasión de ver y probar Spy Hunter 2, la secuela moderna del mítico título arcade de Midway. Además, en esa ocasión tuvimos la oportunidad de charlar con Matthew Hubband, de Midway UK, quien nos mostró todas las novedades del nuevo título. La primera de éstas está en el propio vehículo, el nuevo Interceptor G–8155, y en la explosiva agente que nos acompaña. Pero lo más importante es que este nuevo capítulo mantiene el espíritu del juego clásico y de su antecesor, es decir que este es un juego rápido y frenético con muchos coches, armamento y explosiones. Así lo dejó claro Hubband, que añadió que habían querido hacer un juego rápido que ofreciese diversión inmediata a los usuarios nada más ponerse a jugar. Para todos aquellos que no conozcan SpyHunter, tenemos que decir que se trata de un juego arcade clásico de Midway, que triunfó allá por el año 1983 en los salones recreativos de medio mundo. En él, y a través de una carretera que pasaba con un scroll vertical, tomábamos el rol de un agente secreto al volante de un poderoso deportivo cargado hasta los dientes de diferentes armas. El juego consistía en sobrevivir a los ataques de los terroristas que se acercaban con otros vehículos e intentar eliminarlos a todos. Hace poco más de un año, Midway lanzó una nueva versión moderna de aquel clásico para Playstation 2 y ahora

Secondary objective in range.

Cuando lleguemos a una superficie con agua, nuestro coche se convertirá en una lancha.


WWW.SINFINDEJUEGOS.COM
JUEGOS JAVA, LOGOS, TONOS, POLIFONICOS,... LO TENEMOS TODO PARA TU MOVIL
Fondos
un color para tu movil
envia WAP45 + un espacio y el codigo de tu fotofondo al 7494
DECORA TU MOVIL A TU IMAGEN
cine, coches, viajes, animales, deportes...
ANIMACIONES
TENER SEXO CONMIGO MATA DE PLACER
NO TE FUMES LA TARJETA SIM
Ferrari
NOKIA
ENMA BRIGIT BRENDA ANGIE ANIA ANIMA153
ANIM204 ANIM187 VAQUITA KIKE TOMAS ANIMA111
top videojuegos
envia JUEGO44 un espacio y código de tu juego al 7808
juegos@sinfindejuegos.com
envia JUEGOS48 seguido de espacio y codigo del juego interactivo al 7494
envia LT42 + cód prod + marca movil al 7494
¡FUTBOLISTA Y MARCAS EN TU MÓVIL!
117042 117035 117046 117050 117049 117043
117052 117045 117039 124621 124620 124619
124522 124506 124511 124507 124523 124508
124510 124520 124505 124509 124524 124503
envia PP23 espacio y el codigo de tu famoso al 7494
tonos polifonicos
¡¡¡SON MÚSICA REAL!!!
envia TONOS32 un espacio y el código del tono polifónico al 7494
82652 FIESTA PAGANA MAGO DE OZ
83796 LA MADRE DE JOSE EL CANTO DEL LOCO
80017 MISSION IMPOSSIBLE FILM
80025 THE SIMPSONS THEME
83599 PAPI CHULO EL CHOMBO
83584 BRING ME TO LIFE EVANESCENCE
83188 REAL MADRID HIMNO OFICIAL
83808 HIMNO DE ESPAÑA HIMNO
82172 BARCELONA HIMNO OFICIAL
81689 ROSAS Y ESPINAS DAVID BISBAL
80726 NO WOMAN NO CRY BOB MARLEY
82935 NOCHES DE BOHEMIA NAVAJITA PLATEA
83662 CRAZY IN LOVE BEYONCE & JAY Z
83228 SAMBA ADAGIO SAFRI DUO
80277 NOTHING ELSE MATTERS METALLICA
83914 NO ES LO MISMO ALEJANDRO SANZ
80043 THE TERMINATOR FILM
80001 IN DA CLUB 50 CENT
83604 LOCA MALENA GRACIA
80002 LOSE YOURSELF EMINEM
80143 PINK PANTHER THEME
80056 INSOMNIA FAITHLESS
82380 DAME VENENO LOS CHUNGUITOS
80024 THE MATRIX FILM
80298 MASTER OF PUPPETS METALLICA
80239 FINAL COUNTDOWN EUROPE
80293 ITS MY LIFE BON JOVI
83675 FLIGHT 673 DJ TIESTO
80093 EQUADOR SASH
80096 PULP FICTION FILM
82004 A DIOS LE PIDO JUANES
83849 MOLINOS DE VIENTO MAGO DE OZ
83856 20 DE ENERO LA OREJA DE VAN GOGH
83655 THUNDERS TRUCK ACDC
80108 BENNY HILL THEME
82835 MIÉNTEME D. BISBAL Y E. GADEL
80269 FREESTYLER BOMFUNK MCS
82430 DEVUÉLVEME LA VIDA ANTONIO OROZCO
80472 EVERY BREATH YOU TAKE THE POLICE
83658 STAR WARS JOHN WILLIAMS
82124 ATLETICO DE MADRID HIMNO OFICIAL
83883 FRAGGLE ROCK TELEVISION
83902 SON DE AMORES ANDY Y LUCAS
80065 FRIENDS THEME
83850 LAS TAPITAS ANUNCIO ONCE
80044 ROCKY FILM
80062 IN THE END LINKIN PARK
81690 BYE BYE DAVID CIVERA
83580 WEEKEND SCOOTER
83290 SIN MIEDO A NADA ALEX UBAGO & AMAIA
82123 ATHLETIC DE BILBAO HIMNO OFICIAL
83598 MARIPOSA TRAICIONERA MANA
80642 ENJOY THE SILENCE DEPECHE MODE
81684 MUNDIAN TO BACH KE PANJABI MC
80041 HEAVEN DJ SAMMY FEAT. YARON
83797 MAS QUE NADA TANGA GIRLS
80174 EXPEDIENTE X TELEVISION
83786 DESENCHANTEE KATE RYAN
82740 MALDITO DUENDE HÉROES DEL SILENCIO
80045 WITHOUT ME EMINEM
83642 NO TE ESCAPARAS HOMBRES G
NOVEDADES
84063 BREATHE ON ME BRITNEY SPEARS
84061 SHUT UP BLACK EYED PEAS
84060 SWEET HOME ALABAMA CREEDEN CREEDANCE CLEAR...
84059 WRAPPED GLORIA ESTEFAN
84058 HIMNO FALLERO COMUNIDAD VALENCIANA
84057 EN TU CRUZ ME CLAVASTE CHENOA
84056 UN SIGLO SIN TI CHAYANNE
84055 SERA MELODY
84054 LA ESENCIA DE TU VOZ ROSA
84053 SUNSHINE REGGAE CAPTAIN JACK



Una torreta giratoria sobre el coche es de lo más efectivo.

La velocidad y la soltura con el gatillo son los dos ingredientes básicos de SpyHunter 2.

En esto se convierte el coche cuando se daña.

Matthew Hubband en la presentación en Madrid.



Las amenazas llegarán por carretera, por el agua y por el aire.



La moto es igual de mortífera y veloz que el deportivo.

lanza la secuela, con bastantes mejoras añadidas y con una versión para Xbox.

Como ya hemos dicho, SpyHunter 2 es un juego muy rápido, con mucha acción y poco desarrollo, aunque esta segunda parte si cuenta con un guión más elaborado que el título anterior. En esta ocasión, la historia vuelve a enfrentarnos a la organización terrorista Nostra, pero esta vez aparece en escena una explosiva agente con la que trabajaremos codo a codo Entre las principales novedades que aporta esta secuela, destacan las nuevas transformaciones del potente Interceptor G–8155, que toma el aspecto de un vehículo 4x4, una lancha, una moto o una moto de nieve. Además de esto, el juego nos permite seleccionar el armamento con el que dotaremos al vehículo al principio de cada misión. En estas misiones relámpago, tendremos que conducir por enormes niveles situados en extensas regiones, esquivando y eliminando enemigos, edificios hostiles, etc. Al gran arsenal de armamento exclusivo, se le une una torre auto dirigible colocada sobre el coche y un escudo acorazado indestructible, además de poder dejar detrás de nosotros los típicos campos de minas y manchas de aceite. Esto es muy útil cuando en nuestro espejo retrovisor comiencen a aparecer vehículos enemigos.

El juego se divide en 16 niveles que se suceden a través de cuatro gigantescas regiones. Cada región es interactiva y dinámica, lo que permite a los jugadores elegir sus propios caminos a seguir y luchar contra los grandes jefes, entre los que se incluyen ocho enemigos nuevos del grupo Nostra/ Phoenix. También es de agradecer el nuevo ordenador online del Interceptor, el 'Leonie 2.0', diseñado para ayudar en los referente a las tácticas de misiones críticas, como aportando información en medio de la acción. El juego cuenta con un manejo sencillo y directo y nuestra preocupación principal será ir derribando vehículos y edificios enemigos y llegar al final del nivel sin que el coche se destroce por completo. Cuando pasemos a superficies acuáticas, nuestro coche se transformará en una lancha o una moto de agua. Lo malo de los controles del juego es que no son configurables y nos resulta un tanto raro tener el acelerador en el botón A y el freno en el Y. En cuanto a los gráficos, la versión de Xbox mejoraba el aspecto de PS2, pero no es gran cosa.

Cuando el coche comienza a acumular daños, se desprenderá de la carrocería y se convertirá en una manejable moto, aunque seguiremos siendo igual de letales

Este es el Interceptor G-8155

XB MAGAZINE valoración y pronóstico...

lo mejor...	lo peor...
La velocidad, la gran cantidad de armamento y las diferentes transformaciones de nuestro vehículo. Las misiones son bastante variadas y llega a enganchar.	Los controles son un poco raros y la física del coche brilla por su ausencia. El apartado gráfico no es gran cosa. Hay poca variedad de vehículos enemigos.

en resumen...

Un juego que rememora el clásico arcade y puede gustar a aquellos nostálgicos. Además es muy recomendable para todos aquellos que sólo quieran un juego de disparos y velocidad sin más pretensiones.





XB MAGAZINE **desarrolla:** *Cristal Dynamics* **edita:** *Eidos/Proein* **fecha:** *Febrero 2004*

Especialistas en los juegos en tercera persona, Crystal Dynamics es reconocido en la industria del videojuego por joyas como Gex, Legacy of Kain, Soul Reaver, Bood Omen o Mad Dash Racing.

WHIPLASH

por Xboxfever

Una comadreja encadenada a un conejo y con la única idea en la cabeza de escapar de un siniestro laboratorio de experimentación. A cualquier precio.

■ *Una comadreja encadenada a un conejo... esta historia la hemos vivido antes. Bueno, no.*

Parece que muchos de los desarrolladores de Crystal Dynamics se lo han pasado en grande los últimos años con las series de dibujos animados más punzantes de la televisión. Y parece que tenían ganas de constatar en un de sus títulos que el humor más satírico también se puede jugar.

La historia de esta comadreja que se encuentra encadenada a un conejo (Spanx y Redmont) comienza realmente cuando consiguen escapar de la jaula de laboratorio en la que se encontraban recluidos. La gran multinacional Genron (no confundir con Enron) se dedica a experimentar con los "inservibles" animales para probar todos y cada uno de los productos que sacan al mercado y, claro, una liberación animal al estilo "Rebelión en la granja" es más que necesaria. Y parece que nuestra comadreja es la encargada de llevarla a cabo. Pero no irá sola sino que le acompaña un conejo al que está encadenada, un conejo que utilizará para golpear (como si se tratase de una bola de demolición) todo aquello que se le ponga por delante. Aunque en ocasiones también le hará otro tipo de perrerías que servirán para avanzar en el juego.

Pero, y esto es algo que preocupa a los desarrolladores, Whiplash no es un simple juego de plataformas. Ni mucho menos. Whiplash utiliza la velocidad de las plataformas, pero le introduce un combate y destrucción totalmente innovador y unos niveles basados en misiones en lugar de basarse en simples

Los primeros niveles nos servirán para aprender todo el elenco de controles que tendremos que usar para poder escapar de Genron.



Algunas de las resoluciones de los puzzles son directamente desternillantes con el uso de nuestro amigo el conejo como...mmm... conejillo de indias.

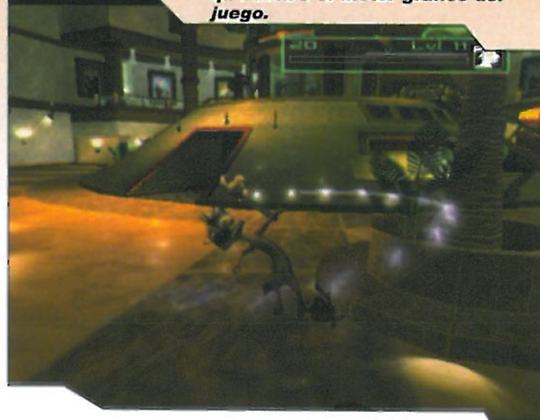


El objetivo final es la libración, pero por el camino tendremos que liberar a otros animales y eliminar a todos los humanos.



Las plataformas se modernizan y pasan de un simple paseo de una punta a la otra del escenario a una gran arena llena de objetivos.

Algunos de los efectos de partículas son esos toques de calidad que añade el motor gráfico del juego.



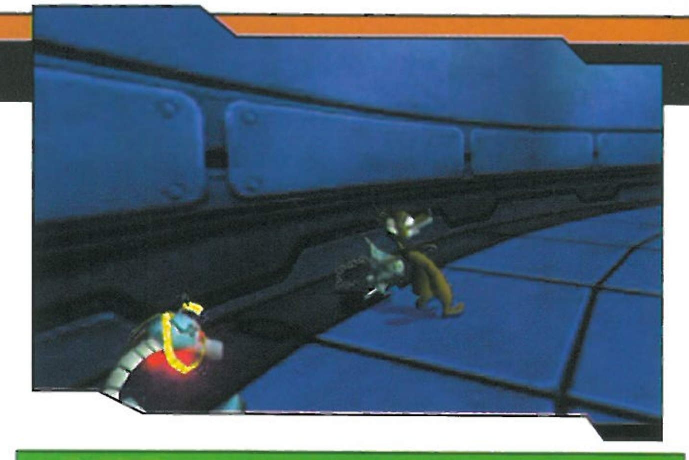
Detalles de iluminación y reflejos en tiempo real son los que convierten al título en uno de los que tenemos que tener en cuenta

checkpoints por lo que tenemos un título de acción-plataformas con personajes muy, pero que muy divertidos (aunque la falta de doblaje en la preview limita un poco su humor).

Si hay un elemento que nos llama poderosamente la atención de este juego, aún en su versión de preview (y lo hizo desde la demo del E3 en mayo de 2003) es el extraordinario apartado de los gráficos. Según cuentan los desarrolladores, se ha creado un motor gráfico en Cristal Dynamics y se ha utilizado para este juego por sus posibilidades en cuanto a iluminación y reflejos en tiempo real, así como la posibilidad de crear efectos especiales.

Por otro lado, todos los escenarios de Whiplash son destructibles en gran parte y, si bien, no suentan con el mejor acabado en algunos detalles, cuentan con una calidad gráfica muy alta. De esta forma se ha conseguido combinar los entornos destructibles con una calidad visual bastante alta. El mejor ejemplo de los gráficos está en los personajes protagonistas que cuentan con multitud de movimientos, reciben efectos de luz, sombras y reflejos en tiempo real.

Aunque es uno de esos juegos que apenas tiene nombre, llega casi improvisadamente debido a que sus desarrolladores lo han llevado muy en secreto hasta ahora y parece ser un juego típico, algunos de los detalles le hacen tremendamente adictivo: destrucción, humor (esperemos al doblaje), personajes esperpénticos en situaciones inverosímiles y un argumento al que todos nos apuntamos: el pez chico quiere cargarse al supermagnate yanki forradísimo y malvadísimo.



XB MAGAZINE valoración y pronóstico...

lo mejor...	lo peor...
Personajes y aspecto gráfico que no compromete la destrucción para conseguir unos gráficos tan bien acabados y con efectos muy bueno en iluminación y reflejos en tiempo real.	Es un título algo desconocido, en ocasiones el sistema de objetivos puede dejarnos un poco perdidos (de esos se trata, de averiguar que hay que hacer) y más aún si no lo traducen.

en resumen...

Una buena idea heredada de los dibujos al estilo Rem y Stimpy, Los Simpsons o Sponge Bob que ahora está a nuestro cargo. Estilo plataformas y acción desenfrenada con la velocidad que vivimos en Mad Dash Racing, pero con un poco más de coherencia.



NBA INSIDE DRIVE 2004

NBA LIVE 2004

ESPN NBA 2K4

por Xboxfever

Las opciones en el género del baloncesto profesional de la liga norteamericana son las de otros años, pero ¿qué han cambiado en cada juego para que merezcan nuestra atención?



LA FICHA

EL JUEGO
precio: 59,95 euros
género: Deporte
jugadores: 1-4

MÁS OPCIONES
system link: sí
xbox live: sí
banda sonora propia: no

LA COMPAÑÍA
desarrolladores: High Voltage Software
distribuidor: Microsoft
más info: www.xbox.com/es-es/nbainsidedrive 2004

EL JUEGO
precio: 61,95 euros
género: deporte
jugadores: 1-4

MÁS OPCIONES
system link: no
xbox live: no
banda sonora propia: no

LA COMPAÑÍA
desarrolladores: EA Sports
distribuidor: Electronics Arts
más info: www.nbalive2004.com

EL JUEGO
precio: 44,95 euros
género: deportes
jugadores: 1-4

MÁS OPCIONES
system link: sí
xbox live: sí
banda sonora propia: sí

LA COMPAÑÍA
desarrolladores: Visual Concepts
distribuidor: Sega/Acclaim
más info: www.espnvideoga-mes.com/nba

JUGABILIDAD

NBA INSIDE DRIVE 2004

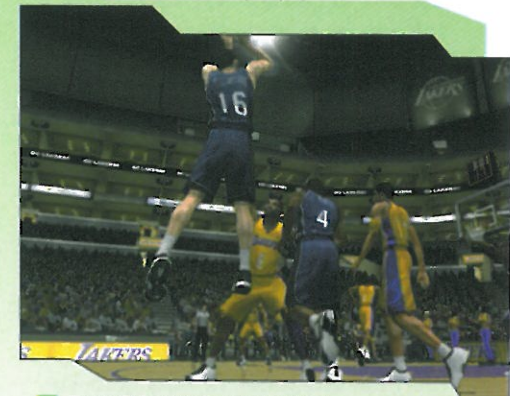
El detalle más importante que notamos cuando jugamos a NBA Inside Drive es la variación de la velocidad del juego con respecto a otros título.

El tempo de los partidos está mucho más adaptado a la realidad y a los pesados cuerpos de los jugadores. Contaremos con la velocidad de algunos jugadores rápidos, pero nunca le perderemos la pista de sus pasos y quedarán fuera de nuestro control. Pero como NBA Inside Drive tiene eso de dar a cada jugador lo que quiera, permite variaciones en la velocidad de los jugadores, las frecuencias de los tapones, robos y todo tipo de tiros... el lado más arcade de NBA Inside Drive.

El control es el otro detalle importante porque NBA Inside Drive 2004 garantiza un juego simple en el que sólo nos complicaremos tanto como nosotros queramos, pero el juego se puede resumir a pasar, driblar y lanzar a canasta desde la posición idónea.

Por hablar de alguno de los defectos, quizá el hecho de no controlar los dribblings de los jugadores hace que su salida hacia uno u otro lado sea un tanto imprevisible.

Puntuación: 8,8



A medida que juegas más y más a NBA Inside Drive te acostumbras a su estilo, pero todo el mundo coincide en que ha retrocedido la saga.



Si queremos controlar el partido desde el primer momento deberemos concentrarnos en ofrecer una defensa sólida.

NBA LIVE 2004

Al contrario que en el NBA Inside Drive, lo que aquí nos encontramos es un juego rapidísimo con mucha defensa y mucho ataque y con un toque de simulación en otro aspecto fuera de lo que puedan hacer o no nuestros jugadores. Se trata de las opciones tácticas que incluye NBA Live 2004. Cuenta con una buena serie de disposiciones tácticas y la IA del juego ha sido especialmente diseñada para esto. Si el juego se convierte en un toma y daca constante, cuando las defensas se consiguen posicionar bien, el ataque se convierte en algo muy lento y pausado.

Podemos hablar también aquí de los controles demasiado complejos en algunos aspectos y que no parece aprovechar al máximo las posibilidades del mando de Xbox. Aunque por otro lado cuenta con opciones de juego interesantes para hacer jugadas prolongadas en las que controlaremos las acciones de dos jugadores a la vez que dan mucha vida al título.

Puntuación: 8,3

ESPN NBA 2K4

Sólo hace falta hacer girar el juego dentro de nuestra Xbox para darnos cuenta de que estamos ante otro concepto del baloncesto. Su jugabilidad ya no se mide por la cantidad de movimientos que sepamos hacer, sino que ESPN NBA 2K4 nos ofrece novedades como el modo 24/7. Se trata de un modo de juego que casi mezcla el rol de Shenmue o los Sims con el baloncesto. Tendremos que crear un jugador y hacerle evolucionar con horas de gimnasio, entrenamiento, partidos con amigos y retos contra algunas de las estrellas de la NBA y todo en tiempo real, es decir, tendremos que estar al tanto del reloj de nuestra consola y las citas que tengamos pendientes para llevarlas a cabo a la hora correcta. La evolución es muy progresiva y todo lo que somos capaces de hacer en la cancha o los ítems que vamos coleccionando sólo están ahí porque nos los habremos ganado contra un aro.

En juego sus controles son los más intuitivos y el baloncesto es el más frontal. Se podría decir que con ESPN NBA 2K4 se puede experimentar la sensación de baloncesto más real del mercado.

Puntuación: 9,9



Un concepto de juego nuevo y una movilidad sobre la cancha que nos permite hacer casi cualquier cosa que nos propongamos.

GRÁFICOS

NBA INSIDE DRIVE 2004

Un buen uso de texturas no garantiza resultados espectaculares. Eso es lo que pasa en este título que cuenta con texturas, reflejos, uso de efectos de luz y sombras, pero queda todo más como una conjunción de buenos elementos y no como un conjunto bien acabado. El aspecto de la realización de cámaras es totalmente televisivo lo cual hace que lo comparemos con los partidos de la vida real y encontramos algunos detalles que nos convencen y otros que nos dejan un poco con la miel en los labios. De estos últimos comentaremos las animaciones de los jugadores. Se nota que la gente de Microsoft ha querido introducir una gran variedad de ellas (incluso para los jugadores inactivos y que se dedican a estirar), pero muchas resultan muy bruscan, aunque nunca tanto como las del público. Un buen detalle, por otra parte, es que el público esté animado y existan diferentes tipos de personajes para esto. Le da un toque de calidad. En definitiva, aunque el nivel gráfico es muy alto y a través de Xbox Live se conservan, le falta un toque final que lo redondee todo y lo haga mucho más fluido eliminando pequeños saltos y cortes.

Puntuación: **8,2**



Es el mejor juego en el aspecto gráfico, pero todavía le queda acoplar un poco mejor las animaciones para hacerlo realmente sólido.



El mejor de los apartados de NBA Live en su aspecto visual es el de las animaciones.

NBA LIVE 2004

NBA LIVE 2004

Puede que sea porque el título es multiplataforma, el caso es que la pobreza de las texturas es evidente, así como el escaso uso de efectos de reflejo en el parquet de la cancha, luces y sombras. En general el juego cuenta con un aspecto bastante aparente, pero si nos fijamos en elementos concretos como los modelados de los jugadores nos encontramos con detalles que llaman muchísimo la atención como son los poquísimos polígonos utilizados para crear las sombras de los jugadores, así como sus manos.

En el otro extremo nos encontramos con unas excelentes animaciones de los personajes que cuentan con gran multitud de movimientos y perfectamente acabados lo que le hace ponerse, en este apartado, por encima de NBA Inside Drive 2004 con mucho. Además, dependiendo de la envergadura de cada jugador y sus cualidades, los movimientos se mostrarán más o menos hábiles o torpes.

Puntuación: **7,6**

ESPN NBA 2K4

Realistas y depurados. El detalle es la firma personal de los juegos de baloncesto de Sega y en esta ocasión no ocurre lo contrario.

Aunque las mejoras respecto al juego del año pasado no sean demasiadas en el apartado gráfico, ESPN NBA 2K4 ofrece al jugador un aspecto visual lleno de jugadores detalladísimos con una filosofía hiperrealista depurada gracias a los muchos artistas que han estado trabajando al máximo el producto. Además, como ocurría en NBA Inside Drive 2004, el público está en 3D y ofrece diversidad de movimientos con lo que no nos encontraremos una masa informe sentada en el cancha sino una serie de personas que nos apoyan, otras que protestan, otras que simplemente permanecen sentadas. Por último, el aspecto de las distintas canchas es tan real que hemos quedado sorprendidos. Sin llegar al nivel que encontramos en NBA Inside Drive en el acabado de los jugadores, ofrece una perspectiva realista del baloncesto y un muy buen uso de las cualidades de Xbox, pero sobre todo está perfectamente adaptado a las necesidades de Xbox Live.

Puntuación: **8,0**



Aunque le queden lejos las texturas vistas en NBA Inside Drive, la combinación del trabajo de grafistas y animadores ha conseguido un muy buen resultado.

SONIDO

NBA INSIDE DRIVE 2004

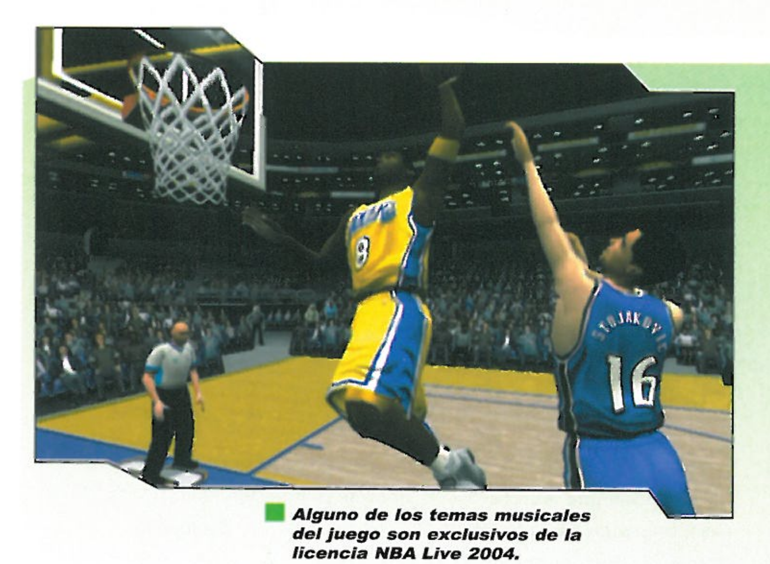
Lejos de hablar de los efectos sonoros nos centramos en el idioma del juego. El hecho de venir sin doblar, con los comentarios de los locutores en inglés (además de todos los textos del juego) lo hacen un poco menos valioso para aquello que busquen una verdadera inmersión en el juego.En el apartado de los efectos, además de contar con sonido Dolby, podemos decir que el público cuenta con inteligencia artificial que vendrá determinada por los lances del juego o si jugamos de local o de visitante, por ejemplo. Y en cuanto a la música, NBA Inside Drive 2004 cuenta con una muy buena banda sonora, pero no con la posibilidad de incluir nuestra banda sonora.tanto imprevisible.

Puntuación:

8,8



Tapones como este pueden ocasionar un enorme alboroto entre el público de pabellón.



Alguno de los temas musicales del juego son exclusivos de la licencia NBA Live 2004.

NBA LIVE 2004

El juego cuenta con algo que le hace ponerse por encima del resto en su género, está doblado al castellano con unos comentarios en los partidos de buen nivel. Además cuenta con todos los textos traducidos a nuestro idioma. Por otro lado, no permite incluir nuestras bandas sonoras desde el disco duro de la consola, pero cuenta con una buena selección de temas (alguno exclusivo para el juego) que sirven como música para NBA Live 2004.

En los efectos sonoros deberemos hablar de compatibilidad con Dolby y buenos efectos, así como un público bastante ruidoso que reacciona con las jugadas del partido.

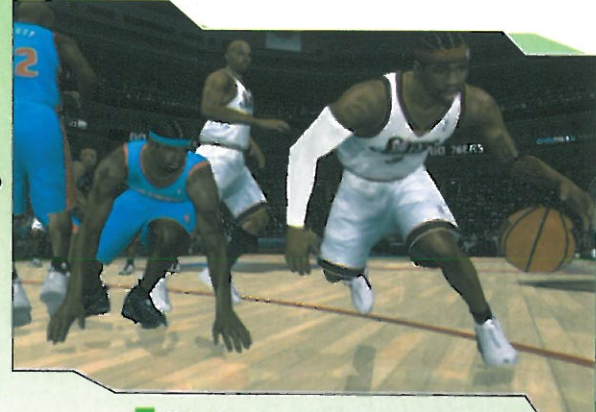
Puntuación: **8,2**

ESPN NBA 2K4

Es aquí donde más flojea ESPN NBA 2K4 y aún así tiene elementos ausentes en los otros dos grandes juegos de baloncesto NBA. Si por un lado nos encontramos con un juego que combina su banda sonora de hip-hop con unos muy buenos efectos sonoros y comentarios que utilizan el 5.1 de la consola, por otro lado tendremos que decir que esos comentarios están en inglés y que son pobres en algunos casos o desafortunados. Pero como ESPN NBA 2K4 parece que tiene remedio para cada uno de sus pequeños defectos, el título incluye la posibilidad de introducir nuestras propias bandas sonoras directamente del disco duro de la consola.

Se trata de algo muy importante porque no a todo el mundo que le gusta el baloncesto NBA tiene que ser apasionado del hip-hop, por mucho que los desarrolladores lo crean.

Puntuación: **7,9**



El hecho de permitir que incluyamos nuestras listas de reproducción le suben la nota a este aspecto tan 'dejado' en ESP NBA 2K4.

MODO/ADICCÏON

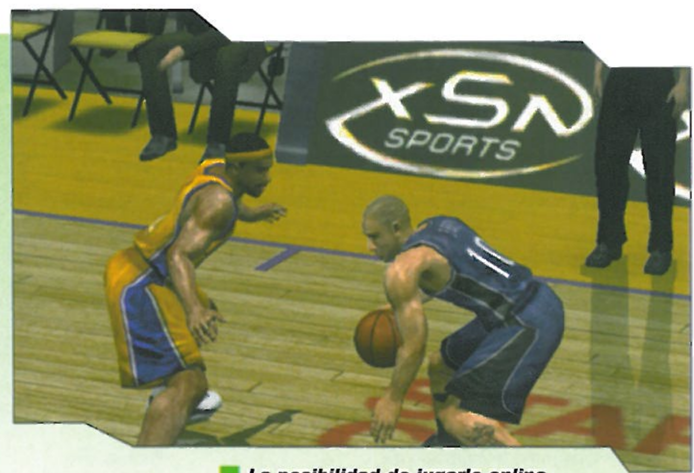
NBA INSIDE DRIVE 2004

En cuanto a modos de juego no es el punto fuerte de NBA Inside Drive, al menos en los modos offline ya que sólo cuenta con entrenamiento (muy simple), partidos de exhibición, temporada, playoffs y manager. Es en el modo online donde adquiere mayor valor el título.

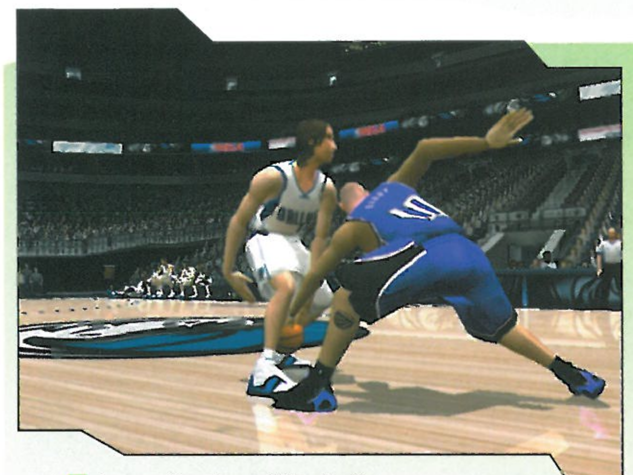
Respecto a la adicción, habrá que decir que la facilidad de manejo, el rápido aprendizaje del buen manejo, la posibilidad de crear nuestros equipos al completo y demás hacen que los piques a través de Xbox Live sean poco menos que algo que engancharía a cualquier amante del videojuego y no sólo a los que les gusten los deportes. Pero como título deportivo tiene muchísimo valor... más quisiéramos muchos un título de fútbol a este nivel.

Puntuación:

8,5



La posibilidad de jugarlo online abre las puertas a un gran número de posibilidades y campeonatos.



Los modos de partidos 2vs2, 3vs3, 4vs4 y 5vs5 son los que le convierten en un título algo distinto.

NBA LIVE 2004

Quizá tenga aquí uno de sus mejores apartados el juego de Electronic Arts ya que el modo Dynasty es uno de los preferidos por el público, sobre todo gracias a la posibilidad de simular el draft (también disponible en NBA Inside Drive 2004), pero con todas las opciones disponibles para llevar a cabo una serie de temporadas de NBA con una franquicia desde todos los puntos de vista: económico, deportivo y de gestión del equipo.Como buen juego de baloncesto con una gran jugabilidad y con muy variados modos (exhibición, temporada, playoff y modos especiales de dos contra dos, etc), consigue que nos enganchemos con facilidad. Sólo el hecho de no disponer de opciones a través de Internet lo hacen decaer en su puntuación final.

Puntuación:

8,0

ESPN NBA 2K4

Si ya hemos hablado del modo que mayor gloria puede dar a este juego, el 24/7, tenemos que decir que además ESPN NBA 2K4 conserva todas las otras modalidades de juego callejero, partidas a media cancha, equipos de hasta 5 contra 5 y un modo online a través de Xbox Live que todavía da más valor a todo el juego en multijugador, lejos de las clásicas temporadas o los playoffs.

Por la movilidad del juego, su trepidante acción, la aplicación de jugadas de estrategia al vuelo y sin muchas complicaciones, por el modo online... por todo eso, se convierte en un juego imprescindible para amantes del baloncesto virtual.

Puntuación:

9,7



El sueño no es sólo llegar a la NBA, sino derrotar a las estrellas del basket en el jardín de casa... para eos ha nacido el modo 24/7.

JUEGO ONLINE

NBA INSIDE DRIVE 2004

Lo que puede hacer que NBA Inside Drive 2004 sea un mejor juego online que cualquier otro juego de baloncesto para Xbox es que cuenta con un soporte detrás de gran envergadura, XSN Sports. Las competiciones espontáneas toman un carácter más oficial gracias a esto.

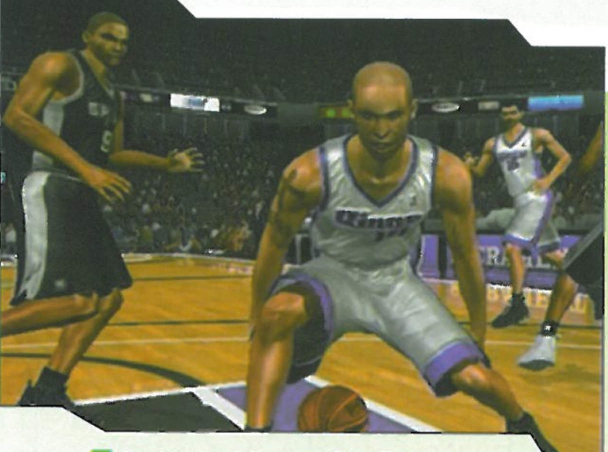
Sin embargo, la experiencia online nuestra ha sido poco convincente ya que por "sobrecarga en la red", "sobrecarga de polígonos" o por cualquier otro motivo, nuestro juego online se ha visto claramente influenciado por una red que no soporta tanta transferencia de datos (jugando como servidor con una ADSL 256k de Telefónica), por lo que os aconsejamos probar vuestra banda ancha con el alquiler del juego antes de hacer la compra de este juego.

Puntuación:

8,8



A las grandes expectativas del juego online hay que restarle el penoso servicio de banda ancha en nuestro país.



Aunque también se sufren tirones y parones en juego ofrece más solidez y un modo para banadonar el partido de forma conjunta.

ESPN NBA 2K4

El hecho de contar con una modalidad online le puede situar entre los elegidos por muchos usuarios para su consola Xbox. Sólo el no contar con acceso a la plataforma XSN Sports puede restar algo de atractivo, pero no tiene que ser fundamental. Descargas para actualizar estadísticas y conseguir muchos más ítems para nuestro personaje creado en 24/7.

La experiencia de juego puede sufrir algunos altibajos, pero ha sido la más satisfactoria de las que hemos tenido ocasión de probar. Ya en la versión del año pasado encontramos una sólida plataforma de juego online y este año parece no haber sino progresado.

Puntuación:

9,0

NBA LIVE 2004

La falta de acuerdos comerciales entre Xbox y Electronic Arts ha hecho que los usuarios de la consola de Microsoft no podamos disfrutar de una de las características insertadas como novedad en el título NBA Live 2004, el juego online. Dicha posibilidad sí está disponible en PS2 con lo que el valor del juego crece muchos enteros para la consola de Sony.



XB MAGAZINE **9,0**

XB MAGAZINE **7,5**





XB MAGAZINE **8,0**

Uno de los detalles que hacen que el juego adquiera puntos es la genial reproducción de todas las armas de la Segunda Guerra Mundial en uno y otro bando

XB MAGAZINE — LA FICHA

EL JUEGO	MÁS OPCIONES	LA COMPAÑÍA	Más INFO
precio: 61,96 euros	system link: no	desarrolladores: EA Games	idioma del manual: Castellano
género: Shooter	xbox live: no	distribuidor: Electronic Arts	Idioma del texto: Castellano
jugadores: 1-4 jugadores	banda sonora propia: no	más info: www.eagames.com/official	idioma de las voces: Inglés

MEDAL OF HONOR: RISING SUN

El Sol Naciente que cambió el rumbo de la Historia por Xboxfever



Si encontramos ciertos ítems especiales podremos volver atrás en el juego para buscar nuevas rutas.

Hasta el momento, casi todos los juegos basados en la Segunda Guerra Mundial han librados sus batallas sobre tierras europeas, emulando los grandes combates que se libraron en el viejo continente. Sin embargo, Medal of Honor ha descubierto que existia otro frente no menos importante, y sobre todo no menos rentable, que se llevó a cabo en los paises bañados por las aguas del Pacífico.

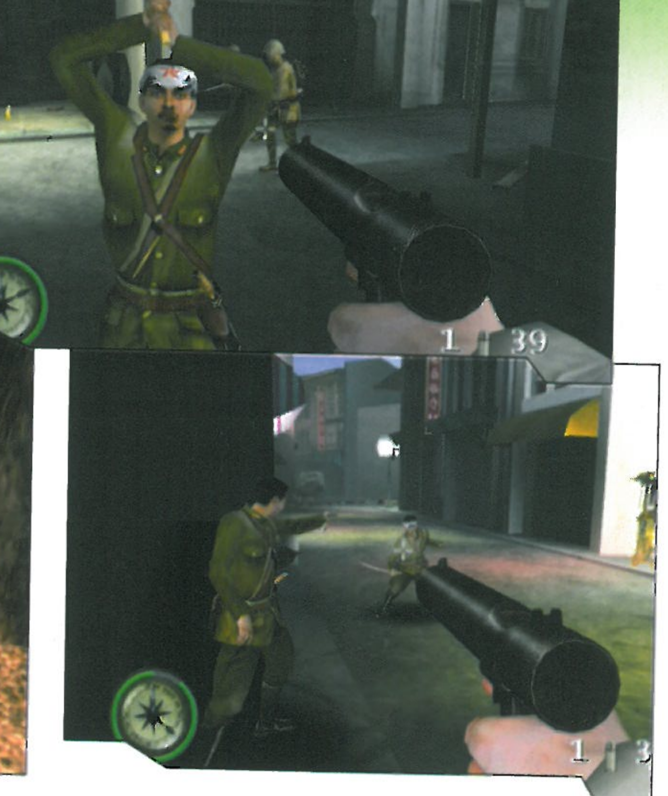
El juego comienza con nuestro personaje, Joseph Griffin, tumbado en su litera dentro de un barco. Todo indica que será una relajada mañana de domingo en el caluroso diciembre de Honolulu, pero nada es lo que parece. Primero un leve temblor, luego ruido de motores de aviones y por último decenas de bombas cayendo sobre los barcos. Estamos en Pearl Harbor y es la mañana del domingo 7 de diciembre de 1941. El Imperio de Japón se ha levantado en armas contra la Marina de los Estados Unidos y nosotros tenemos que combatirles. Para ello utilizaremos a nuestro soldado raso y a los soldados que nos quieran acompañar a lo largo de las ocho misiones en las que se divide el juego.

El argumento de Medal of Honor: Rising Sun nos transporta a diferentes países del Pacífico. Manila, Singapur, Guadalcanal,... serán tierras que pisaremos con nuestros pies o con las ruedas o patas de alguno de los transportes que elijamos para cumplir con la misión y es que en Rising Sun, además de misiones a pie, contamos con misiones dentro de un camión o sobre un elefante... de lo más esti-

El motor de daños localizados se hace visible en algunas de las animaciones. No siempre que disparemos a la cabeza caerá el enemigo.



Si no fuera por el deficiente motor gráfico del juego estaríamos ante una maravilla.



Tendremos que disparar repetidamente sobre un objetivo para derribarle.

mulante. Estas últimas misiones serán del tipo: mata a todo lo que se mueva. Pero por lo general, Rising Sun sigue un argumento concreto que iremos descubriendo poco a poco, pero que tendrá que ver con el transporte del oro japonés a posiciones controladas por los nazis para ayudarles a financiar la guerra. Nosotros, claro, trataremos de conseguir que ese oro no llegue nunca a su destino, pero para ello tendremos que pasar muchas calamidades.

Siga la línea de puntos

Quizá este tipo de mensaje en la cubierta de la caja sería aconsejable para la serie Medal of Honor ya que la mecánica del juego se resume en eso: avanzar y matar a cada uno de los enemigos que salgan a nuestro paso. Y para avanzar habrá ocasiones en las que tendremos dos opciones: ¿el agujero o la rampa? No te compliques la vida demasiado, realmente da igual, las dos van a dar al mismo sitio y sólo luego, cuando encuentres ciertos ítems (pala, machete) podremos regresar a lugares concretos en los que se abrirán nuevos caminos. Es la linealidad de Medal of Honor: Rising Sun la que le quita mucho valor al juego ya que todo el trabajo de producción para conseguir que ambos bandos lleven los uniformes y armas correctos que se llevaban en el momento, que las calles sean escenarios, en ocasiones, reales, que la música se adapte a la acción... todo el trabajo de producción se va en parte al garete por una jugabilidad tan lineal que convierten al juego en un comecocos en primera persona. Por otro lado, quizá sea ese el secreto del éxito de Medal of Honor. Al ser tan lineal, todo el mundo sabrá qué hacer en cada momento y no habrá lugar a confusiones por lo que se convierte en un juego de masas con un genial argumento, buena producción y algo peores gráficos... como veremos en breve.

Online...¿eso que es?

La eterna "pelea" entre EA y Xbox ha hecho que la posibilidad de jugar online a alguno de los modos multijugador que es posible en la versión de PS2, no esté disponible para nuestra consola. En cualquier caso, podremos disfrutar de dichos modos multijugador a pantalla partida (hasta cuatro jugadores) o con bots para jugar solos. En ellos tendremos dos modalidades de juego, libre o por equipos, y nueves escenarios distintos, además de personajes a seleccionar entre los que vayamos desbloqueando a lo largo del juego de campaña. También podremos seleccionar el armamento y otro tipo de espcificaciones para la partida.

Quizá sea más valioso el modo cooperativo para superar el modo campaña junto con un compañero (que será exactamente igual que nosotros), pero que no añade ningún extra a la campaña original.

Gráficos: dos meses más

A lo mejor, si la gente de Electronic Arts hubiese tenido dos meses extra para el desarrollo de Medal of Honor: Rising Sun y los hubiesen empleado en una mejora gráfica considerable, estaríamos hablando de un título muy recomendable, pero como no es

Las escenas cinemáticas en primera persona dan una visión subjetiva de gran inmersión



La IA es bastante mediocre en algunos de los enemigos que se quedan mirándonos sin disparar o se golpean contra una pared.



Al menos los enemigos muestran diferentes modelos de rostro y uniformes.

Existen una larga lista de elementos a mejorar en próximas entregas.

así, se queda en un título para adictos a la saga, amantes de la historia de la Segunda Guerra Mundial y público en general que se deja llevar por las carátulas de los juegos. Porque si hablamos de los gráficos tenemos que hablar de un motor de deformaciones de escasísima calidad, lo cual se demuestra en cada explosión que afecta a un grupo de cajas, a un muro, etcétera. Pero además el modelado de los escenarios es muy pobre, con poquísimos polígonos que llenan de superficies rectilíneas la pantalla, y lo mismo ocurre con los personajes que tienen un poco más de detalle (por aquello de llevar los uniformes reales y las armas de la época), pero que se quedan en seres informes cuando se alejan un poco. Eso por no hablar de las animaciones, que fuera de aquellas a las que asistiremos cuando el juego haga uso de su motor de daños localizados, no veremos demasiada variedad de movimientos. La pena es que todo está recreado, pero mal recreado y en el camino se pierde una oportunidad de hacer Historia (con mayúscula) porque podría haber sido un calco de la Segunda Guerra Mundial que se libró en el Pacífico.

Por otro lado encontramos las textura con su habitual aspecto lavado y pobre que nos hacen pensar que la versión de Xbox puede que no sea más que una conversión de la de PlayStation. No sería descabellado.

Sonido de película... antigua

Estamos tan bien acostumbrados al sonido Dolby en cinco canales, que cuando un juego no lo aprovecha bien nos damos cuenta a la primera. A pesar de contar con una banda sonora excepcional, los efectos de sonido, sin ser malos, dejan un poco expectante al jugador... como buscando algo que nunca llega. Un título de tanto presupuesto y con las miras puestas en atraer por su efectismo ha descuidado demasiado este aspecto. En el próximo Medal of Honor será.

Conclusión

Quien definitivamente quiera hacerse con Rising Sun, debe saber que es un buen shooter, con todo lo que se espera de un shooter, con todo lo mejor en el concepto del juego, pero hay algo más... no han sabido ejecutar bien todas sus buenas ideas.

Al final, el juego parece incompleto por muchos aspectos: gráficos, sonido, líneas de argumento,... y la sensación es un poco de: "bueno, veremos a ver qué tal el del año que viene".

A medida que avancemos en el juego iremos desbloqueando a los personajes que utilizaremos como bots en el modo multijugador

Existe un pequeño toque de sigilo que nos permitirá movernos en silencio y usar nuestro rifle de francotirador en lugar de disparar todo el rato.

El veredicto

JUGABILIDAD — 7,0
Los primeros diez minutos son espectaculares. A partir de ahí demasiada lineal y previsible. Controles sencillos y muy adaptado para el gran público.

GRÁFICOS — 6,1
El punto débil del juego. Detrás de unos uniformes perfectos y unas armas conseguidas, sólo hay escenarios pobres y texturas de bajísima calidad.

SONIDO — 8,2
De haber aprovechado las cualidades de Xbox estaríamos ante una maravilla porque los efectos son buenos y la música es genial. Faltan las voces en castellano.

ADICCIÓN — 9,0
A pesar de ser lineal, la historia atrapa y el juego te lleva y lleva a lo largo de las ocho horas (más o menos) de duración. Modo multijugador demasiado corto.


La capacidad de meternos en el argumento a pesar de contar con tan escasos recursos gráficos.


El motor gráfico ha de mejorar de inmediato o se verá eternamente ensombrecido por juegos como Call of Duty.


Que no podamos disfrutar de un modo a través de Xbox Live a pesar de contar con la tecnología necesaria.

NOTA XB MAGAZINE 8,0



¡¡ESTAS NAVIDADES DISFRUTA MAS QUE NUNCA CON TU MOVIL!!



MELODIAS MONOFONICAS Y POLIFONICAS

¡¡DESCARGATE LAS ULTIMAS NOVEDADES!!

Las monofónicas son válidas para Nokia y móviles con EMS. Las polifónicas son válidas para móviles con MMS y que permitan descargas WAP.

POR SMS: Si quieres por ejemplo la melodía 136302472 deberás enviar al **5511** el mensaje: L.136.302472

POR TELEFONO: Llama al **806 488 066** indica tu número de móvil y la melodía que quieras.

TOP TEN

MONO	POLI	
136302472	136320348	No es lo mismo - Alejandro Sanz
136302426	136320263	Loca - Malena Gracia
136300409	136320149	Himno Real Madrid
136300411	136320150	Himno FC Barcelona
136302413	136320244	Rosa y Espina - Bisbal y Civera
136302470	136320346	Son de Amores - Andy & Lucas
136302455	136320332	Papi Chulo - Lorna
136302465	136320341	Faint - Linkin Park
136302471	136320347	Tanga Girls - Mais que nada
136302469	136320345	Ojú - Las niñas

EXITOS INTERNACIONALES

MONO	POLI	
136302329	136320288	In Da Club - 50 Cent
136302412	136320275	Come Undone - R. Williams
136302421	136320285	Stars - The Cranberries
136302515	136320391	In Tango - In grid
136302509	136320385	Something Beautiful - R. Williams
136302378	136320291	Fighter - Christina Aguilera
136302313	136320268	Here it Comes Again - Mel C
136301682	136320059	Crawling - Linkin Park
136302486	136320362	One Heart - Celine Dion
136302366	136320242	Drove All Night - Celine Dion
136302514	136320390	Zanarkand - Sonique
136302499	136320375	Hollywood - Madonna
136320281	136302416	Sunrise - Simply Red
136302401	136320257	Libertine - Kate Ryan
136302495	136320371	Cry Me A River - J. Timberlake
136302240	136320284	You Spin Me Around - Thalia

EXITOS LATINOS

MONO	POLI	
136302496	136320372	La Cancion Del Velero - La fiesta
136302439	136320337	O Teusoro Do Pirata - K. Africa
136302411	136320274	Jaleo - Ricky Martin
136302482	136320358	El viaje - Antonio Orozco
136302400	136320258	Mia - Juan Camus
136302438	136320333	Que vuelva ya Georgie Dan
136302484	136320360	Beso en la boca - Axe Bahia
136302460	136320335	Tal Vez - Ricky Martin
136302497	136320373	20 De Enero - La Oreja
136302423	136320253	La Loba - Javier Rios
136302458	136320334	Ricardo Arjona - Dame
136302498	136320374	Lo noto - Hombres G
136302485	136320361	Caprichosa - Chayanne
136302324	136320252	Bonito - Jarabe de palo
136302500	136320376	No Me Extraña Nada - Malu
136302369	136320245	Bye Bye - David Civera
136302445	136320321	Lia - Chenoa
136302502	136320378	Ser Yo - Nika
136302518	136320394	Grita - Vega
136302403	136320261	Tomasa - Lolita
136302359	136320234	No te Rindas - Alex Ubago
136302447	136320324	Es por ti - Elena Gadel
136302510	136320386	La Mano De Dios - Rodrigo
136302410	136320272	Ojos Negros - P. Manterola
136302505	136320381	Quedate Conmigo - P. Manterola
136300428	136320278	Calavera - Seguridad Social
136302494	136320370	Down - Junior Miguez
136302489	136320365	Pa Quien No Tenga Sueño - Eray
136302943	136320369	La Paga - Juanes

CINE Y TV

MONO	POLI	
136302479	136320356	Piratas del Caribe
136300489	136320024	Gladiator
136302513	136320389	Los Serranos
136300665	136320036	Braveheart
136300027	136320048	Star wars
136300413	136320203	Superman
136300482	136320017	Titanic
136300464	136320044	Indiana Jones
136300020	136320012	Mision Imposible
136300197	136320187	Looney Tunes
136300022	136320045	El Padrino
136300017	136320080	James Bond
136300040	136320016	Los Simpsons
136300037	136320183	Rasca y Pica
136300041	136320091	South Park
136300444	136320162	Dragon Ball
136300023	136320195	La Pantera Rosa
136300474	136320196	Pulp Fiction
136300486	136320199	Barrio Sésamo
136302029	136320201	Spiderman
136300044	136320205	Expediente X
136300454	136320040	Forrest Gump
136301686	136320039	El exorcista
136300028	136320049	Beverly Hills Cop
136300034	136320083	Friends
136300667	136320204	Tiburón
136300668	136320087	El ultimo mohicano
136300476	136320033	Rocky
136300451	136320079	Equipo A

NOVEDADES ★

MONO	POLI	
136302564	136320440	Quiero ser tu - Vega
136302563	136320429	Sigo mi camino - Tony Santos
136302521	136320416	Tanto La Queria - Andy y Lucas
136302525	136320419	Pa chulo mi pirulo - Doctor Muff
136302532	136320423	Juramento - Ricky Martin
136302560	136320437	En el 2000 - Natalia Lafourcade
136302559	136320436	Time is running out - Muse
136302544	136320428	Fallin High - Safri Duo

MUSICA CLASICA

MONO	POLI	
136300095	————	Sinfonia 5 - Beethoven
136300096	————	Sinfonia 9 - Beethoven
136300081	————	Invierno - Vivaldi
136300076	————	La donna e mobile - Verdi
136300088	————	La flauta mágica - Mozart
136300069	————	Adagio - Albinoni

VILLANCICOS ★ ¡ESPECIAL!

MONO	POLI	
136301416	136320447	Ay del Chiquirritín
136301419	136320448	El abeto
136301420	136320449	Feliz Navidad
136301421	136320450	Fum fum fum
136301422	136320451	Dulce Navidad
136301424	136320452	La Marimorena
136301425	136320454	Noche de paz
136301429	136320455	El tamborinero
136301427	136320453	Los peces en el río

LOGOS

Llama al **806 488 066** indica tu nº de móvil y el logo que quieras.
O bien manda al **5511** "L.136.102472" si quisieras por ejemplo el logo 136102472.
Los logos son para Nokia y últimos modelos de Siemens, Ericsson y Alcatel con EMS. Los salvapantallas son para Nokia.











136112685 · 136112686 · 136112680 · 136112689 · 136112710 · 136112687 · 136106633 · 136100044

ESPECIAL NAVIDAD: 136112741 (PAZ) · 136112739 · 136112457 (FELIZ 2004) · 136112736 (Feliz 2004) · 136112740 · 136112734

¡¡HAZ TU PROPIO LOGO!!

Envia "MILOGO.136.tu texto" al **5511**
(ejemplo: MILOGO.136.Sergio)



JUEGOS JAVA

Manda al **5511** "J.136." seguido del juego (Ej: J.136.Ice).
Encontrarás más de 200 juegos en el **806 488 066**

MÓVILES Y JUEGOS COMPATIBLES:
NOKIA 3410: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 23, 24, 25, 26, 27 NOKIA 3510i: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 19, 20, 22, 23, 24, 26, 27 NOKIA 3650: 3, 4, 5, 6, 7, 8, 11, 12, 13, 14, 15, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27 NOKIA 6100: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 19, 20, 21, 22, 24, 25, 26, 27 NOKIA 6310i: 3, 4, 5, 7, 8, 9, 14, 15, 16, 17, 19, 20, 21, 22, 24, 25, 26, 27 NOKIA 6610: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 19, 20, 21, 22, 24, 25, 26, 27 NOKIA 7210: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 14, 15, 16, 17, 19, 20, 21, 22, 24, 25, 26, 27 NOKIA 7250: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 14, 15, 16, 17, 19, 20, 21, 22, 24, 25, 26, 27 NOKIA 7650: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27 MOTOROLA T720: 2, 3, 5, 6, 7, 8, 9, 11, 13, 14, 17, 21, 24, 25, 26, 27 SHARP GX10: 1, 3, 6, 7, 8, 10, 15, 17, 20, 26, 27 SIEMENS C55: 2, 3, 4, 5, 6, 8, 9, 10, 13, 14, 15, 17, 20, 21, 26, 27 SIEMENS S55: 3, 5, 6, 7, 8, 13, 14, 15, 17, 20, 25, 26, 27 SIEMENS M50: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 20, 21, 26, 27









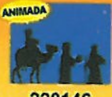



1 Persia · 2 Speed · 3 Submarine · 4 Rocky · 5 Battle · 6 Conquest · 7 Collision · 8 Diamond · 9 Starx
10 Ice · 11 Rack · 12 Slam · 13 Pinball · 14 Car · 15 Iceblade · 16 Oilrig · 17 Astongolf · 18 Wildwest
19 GlobalGP · 20 Fruit · 21 Bowling · 22 Adventur · 23 Soccer · 24 Pingpong · 25 SnowX · 26 Demons · 27 Solitaire

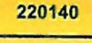
IMAGENES NAVIDEÑAS

Manda al **5511** "MMS.136." seguido de la imagen (Ejemplo: MMS.136.200394).
Sólo para móviles con MMS y que permitan descargas vía WAP.










ANIMADA 220145 · ANIMADA 220140 · ANIMADA 220138 · ANIMADA 220146 · ANIMADA 220144 · ANIMADA 220141 · 200507 · 200508

¡PON TU NOMBRE SOBRE UN FONDO EN COLOR!

Envía al **5511** "COLOR.136.tu nombre.nº fondo"
Ejemplo: COLOR.136.Sergio.7













¡PON EN TU MOVIL TU NOMBRE Y EL DORSAL QUE QUIERAS SOBRE LA CAMISETA DE TU EQUIPO A TODO COLOR!

Envía al **5511** "EQUIPO.136.tu nombre.dorsal.nº equipo" (Ejemplo: EQUIPO.136.David.23.1)








R. Madrid · Barcelona · Betis · At. Madrid · R. Sociedad · Deportivo · Valencia · Celta



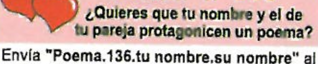


¡¡Liga con tu móvil!! Envía "Ligar136" al **5511**
¡Chic@s de tu ciudad te esperan!
¡Más de 300000 conectados!



UNA ROSA Y UN POEMA

¡Sorprende a tu pareja de la forma más romántica y original!
Envía al **5511** el siguiente mensaje: "Rosa.136.su nombre.su teléfono"
Ejemplo: Rosa.136.ana.667 432 651

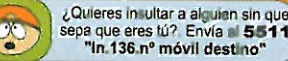
POEMA A DOS

¿Quieres que tu nombre y el de tu pareja protagonicen un poema?
Envía "Poema.136.tu nombre.su nombre" al **5511**. Para enviarlo a tu pareja, añade al final otro punto y su número de movil.



¡Frases para ligar! Envía "Li.136" al **5511**. Envialas a alguien poniendo al final otro punto y su nº de móvil

Envía "CHISTES.136" al **5511**. Envíaselos a alguien poniendo al final otro punto y su nº de móvil



¿Quieres insultar a alguien sin que sepa que eres tú? Envía al **5511** "In.136.nº móvil destino"



Envía "PIROPOS.136" al **5511**. Envíaselos a alguien poniendo al final otro punto y su nº de móvil

PROMOCIÓN SONY

¡SORTEAMOS 5 NUEVOS MZ-N10!
¡EL MINIDISC MÁS RÁPIDO DEL MUNDO!



MANDA al **5511** la palabra **GANAR136** y pruébalo antes que nadie. ¿A qué esperas? ¡Escucha tus canciones favoritas donde tú quieras!

onsulta el manual de tu móvil. Costes (iva incluido): 806: 1'09 €/min - SMS: 1 € Movistar , 1'02 € Amena y Vodafone. Apartado de correos 156 de CASTELLÓN

Eres un aprendiz de jedi y esa lata sólo un robot de entrenamiento: fríelo con la fuerza

XB MAGAZINE — LA FICHA

EL JUEGO
precio: 59,95 euros
género: Acción
jugadores: 1-8

MÁS OPCIONES
system link: Sí
xbox live: Sí
banda sonora propia: no

LA COMPAÑÍA
desarrolladores: Raven Sotfware
distribuidor: Proein
más info: www.lucasarts.com/products/jediacademy

Star Wars Jedi Knight: Jedi Academy

Vuelve a la academia y gradúate con honores

por Jetulio



A nadie se le escapa que la licencia de Star Wars es la que más dividendos le reporta a los estudios de Lucasart, por lo que los juegos basados en ella son los más numerosos de su amplio catálogo. Pero de entre todos ellos, que tocan todos y cada uno de los géneros existentes, la saga Jedi Knigth es la que ha conseguido más popularidad y adicción, tal vez por ser un género más popular, tal vez por ser los únicos titulos que, de verdad, te hacían sentir que manejabas las armas de un caballero jedi, sobre todo el manejo de los sables láser. Jedi Academy es el tercer videojuego de la saga Jedi Knight (eso si no contamos el original Dark Forces de 1995) y el segundo que aparece en Xbox. Aunque sea un juego realmente apetecible para todos los aficionados a la saga, a Star Wars y a los juegos de acción en general, lo primero que hay que apuntar es que no es nada novedoso, ya que se basa en el manido motor gráfico de Quake III y es técnicamente idéntico al titulo anterior, Jedi Knigth II: Jedi Outcast, que apareciera en nuestras consolas hace apenas un año. Pero para muchos aficoinados lo único que cuenta es el tremendo éxito de la mítica saga Jedi Knight. Además, mentiríamos si dijesemos que este nuevo capítulo no aporta ninguna novedad. La principal de ellas es que se trata del primer título de la saga que no está protagonizado por el ya famoso Kyle Katarn. En su lugar nos meteremos en la piel de un joven alumno de la academia Jedi que dirige el mismísimo Luke Skywalker (la viva imagen de Mark Hamill.) Pero eso no quiere decir que el bueno de Kyle Katarn no aparezca en este capítulo, sino que

Utiliza la vista en primera persona para utilizar mejor las armas de fuego.



Un verdadero jedi marca la diferencia en el arte de utilizar el sable láser.





Los modos multijugador se juegan en escenarios con muchos niveles y muy variados.

él será nuestro maestro y nosotros los padawan a su cuidado, y nos acompañará a muchas de nuestras misiones.

Volviendo a la escuela

Esta singular característica de no contar con un personaje tan carismático y bien construido como Kyle Katarn nos obliga a crear uno nuevo para poder encarnarlo en la aventura. De hecho, eso será la primera cosas que tendremos que hacer nada más comenzar a jugar. La campaña de un jugador de Jedi Academy estará protagonizado por este personaje que creemos a nuestro gusto y con él iremos avanzando en la aventura. A la hora de elegir a nuestro personaje podremos seleccionar entre un hombre humano, una mujer humana, un Twi'lek hembra, un Rodian macho, una Zobrak hembra o un Kel Dor macho. Después de elegida la raza y el género de nuestro personaje, podremos personalizar su rostro eligiendo entre unos cuantos disponibles, así como sus ropas y, por su puesto, su sable láser. Esta es la opción que más agradecerán los fans de la saga, ya que se puede llegar a configurar bastantes tipos de sable láser, para todos los gustos. En un principio, tendremos pocas opciones debido a nuestra condición de aprendices, pero con el tiempo podremos llegar a construir todo tipo de sables, incluidos los sables de doble hoja. Nada más comenzar a jugar, eso si, podremos elegir la empuñadura y el color de la hoja de nuestro sable.

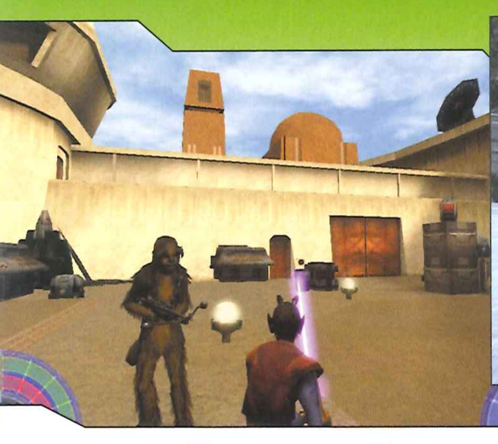
Una vez hecho todo esto, asistimos a una bonita escena de presentación protagonizada por nuestro recién creado personaje. Él, junto a un irritante jovencito llamado Rosh, viajan a Yavin 4 para comenzar a estudiar los secretos de la Fuerza en la academia jedi del maestro Skywalker. Nada más llegar, comenzarán los problemas, pues nuestra nave será derribada por una misteriosa fuerza. Tras un breve incidente con un misterioso caballero Sith y algunas tropas imperiales, conseguiremos ingresar en la academia y comenzar nuestro adiestramiento. Este adiestramiento, que será supervisado por nuestro maestro Kyle Katarn, a quien hemos sido encomendados nosotros y el cada vez más irritante Rosh, hará las veces de tutorial para que nos hagamos con los controles del juego.

Tras nuestro breve adiestramiento, que nos servirá de tutorial para aprender todas nuestras habilidades (ya sean físicas, de lucha o los poderes de la fuerza), tanto Katarn como Luke piensan que ya estamos listos para afrontar misiones (al menos, si vamos acompañados de nuestro maestro) y se abrirá en el menú de juego un buen número de misiones a realizar. Una de las cosas que sorprenden en el juego es que siempre habrá varias misiones y seremos nosotros los que decidamos cuál queremos llevar a cabo. Esto permite que cada partida sea diferente y el transcurso del argumento avance de forma diferente en cada ocasión.

Otro guiño genial a todos los fans de la saga galáctica es que nos cruzaremos en muchas de las misiones con conocidos personajes de las primeras películas. Así, Chewaka nos ayudará a terminar con varios cazarecompensas en Tatooine, Wedge Antilles nos echará una mano con su X-Wing e, incluso, nos cruzaremos con el mismísimo Boba Fett (aunque pensábamos que descansaba en la tripa de un gusano de las arenas), entre otros muchos 'cameos' de excepción. Además visitaremos escenarios sacados de las películas:

Este es el aspecto que puede tener Jaden, tu personaje, siempre que elijas que sea humano

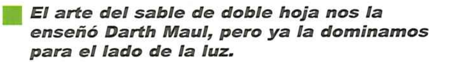




Una primera misión en Tatoonine nos cruzará con el bueno de Chewaka.



En las heladas llanauera de Hoth todavía encontraremos resistencia imperial.



El arte del sable de doble hoja nos la enseñó Darth Maul, pero ya la dominamos para el lado de la luz.



Los moradores de las arenas son unos tipos verdaderamente molestos.



ese blaster es poca cosa frente a este enorme vehículo de asalto imperial.

STAR WARS JEDI KNIGHT: JEDI ACADEMY

Coruscant, Tatooine, Endor, Hot... Algunas de las misiones nos llevarán una hora y algunas otras unos cuantos minutos. Siempre que completemos un 'paquete' de cinco misiones, podremos volver a la academia, repartir unos cuantos puntos d experiencia entre nuestras habilidades jedi y recibir un nuevo paquete de misiones para realizar y seguir el juego. Así, conseguiremos unas 15 horas de apasionante aventura galáctica.

Los combates y el poder de la fuerza

En este, como en otros títulos de la saga, el combate es uno de los puntos más fuertes. En el juego podremos acumular un gran arsenal de armas (tanto pertenecientes a la república, como al extinto imperio, a los cazarecompensas, etc.) Entre ellas podremos utilizar rifles blasters, pistolas, ballestas, rifles pesados, armas explosivas, etc., aunque nuestra gran debilidad es el sable láser. Cuando utilicemos cualquier tipo de arma, veremos el juego en una perspectiva de primera persona aunque cuando saquemos el sable nos colocaremos en tercera persona. Al principio, sólo dispondremos de movimientos muy básicos en nuestro combate con el sable láser, pero a medida que avancemos podremos ir cambiando nuestro estilo de combate, incluso en medio de una pelea. Estos estilos de combate son Rápido, Medio o Fuerte y nos darán una excelente ventaja ante nuestros rivales. También, cada tipo de sable láser tiene una técnica concreta que hay que aprender. Los combates con un solo sable, con sable doble y con un sable de doble hoja tiene cada uno sus propios golpes y técnicas que hay que aprender a utilizar.

Pero nuestro personaje, además de utilizar el arsenal de armas que vaya recopilando y desplegar su buen hacer con el sable láser, es un aprendiz de jedi e irá acumulando diversos poderes de la Fuerza que podrá utilizar en los combates o en la resolución de puzzles a lo largo de la aventura. Estos poderes de la fuerza nos permiten saltar grandes distancias, realizar empujones o tirones con la Fuerza, adquirir mayor velocidad, sentir lugares ocultos o pistas y otros poderes como la absorción, curación, truco, protección, succión, estrangulamiento, relámpago o ira oscura. Todos ellos, cuando los vayamos adquiriendo, los podremos utilizar buscando su icono particular en una barra que aparece en la parte inferior de la pantalla. Un elemento muy original es que algunos de estos poderes provienen del lado luminoso de la fuerza, pero otros se adquieren del lado Oscuro de la Fuerza. Cuando avancemos en nuestro aprendizaje y superemos misiones, en nuestra mano estará adquirir unos u otros poderes, lo que inclinará nuestra tendencia a uno u otro lado.Cada nivel de la fuerza tiene 3 niveles, y empezamos con todos ellos a cero, y estos los podremos ir aumentando cuando acabemos cada misión. Este toque de RPG al juego le sienta muy bien y deja en nuestras manos la evolución de nuestro jedi. Otra sorpresa muy agradable de este nuevo capítulo de Jedi Knigth es que podremos utilizar diferentes vehículos,



El poseer dos sables láser y utilizarlos a la vez también resulta de lo más vistoso.

El detalle y diseño de los pewrsonajes es lo más cuidado de sus gráficos.

Nos parece increíble que la versión PC llegue con todo mimo en perfecto castellano, doblada y traducida, y en Xbox todo esté en inglés.

El agua y otras texturas específicas tienen un aspecto bastante malo.

incluídas las motos de la famosa escena de El Retorno del Jedi, además de otros vehículos imperiales como los AT-ST.

Técnicamente regular

El juego, gráficamente, tiene un buen aspecto. Como ya hemos dicho, el motor gráfico de éste, el de Quake III, no ha cambiado demasiado desde Jedi Outcast pero si se aprecian detalles que han mejorado: los sables láser y los efectos que éstos tienen en cualquier superficie, la lluvia cayendo sobre la hoja y evaporándose, etc. Aunque por lo general el juego cumple en su apartado gráfico, la verdad es que la capacidad de Xbox da para mucho más y algunos detalles, como los escenarios o texturas como la vegetación, el agua, etc., están muy poco trabajados. En cuanto al audio, la eterna música de Star Wars nos acompaña constantemente, junto con algunos temas nuevos basados en ella. Esta banda sonora, junto con los excelentes efectos y las voces en inglés consiguen una genial atmósfera. Porque si, lo has oído bien, las voces están inglés, las voces y los textos en pantalla. Algo que nos resulta doblemente absurdo cuando hemos jugado a la versión PC del juego, que salió dos meses antes al mercado, y pudimos leer y oír el juego en perfecto castellano. Increíble pero cierto.

Escaramuzas multijugador

Jedi Academy cuenta con un adictivo modo multijugador, a pantalla partida, mediante conexión LAN o en Xbox Live. En él, se recuperan los modos 'Todos contra todos', y 'Capturar la bandera' de Jedi Outcast pero se le añaden dos nuevas modalidades: 'Asedio' y 'Lucha por el poder'. El primero le plantea varios retos a realizar al equipo atacante para que los complete en un tiempo determinado, mientras que el equipo defensor intenta impedir que lo logren. En el modo Lucha por el Poder se llevan a cabo duelos épicos de sable láser dos contra dos. Todos estos modos funcionan verdaderamente bien a través de Xbox Live aunque, personalmente, he tenido verdaderos problemas para controlar la cámara en las frenéticas escaramuzas con el sable láser.

El veredicto

JUGABILIDAD
Controlar a nuestro aprendiz de jedi será coser y cantar, y todas sus habilidades y opciones le hacen muy jugable.
8,0

GRÁFICOS
No aprovecha todo el potencial de Xbox pero el juego cumple, sobre todo con los efectos relacionados con los sables.
7,2

SONIDO
La banda sonora acostumbrada está acompañada de buenos efectos sonoros y voces muy conseguidas, pero en inglés.
7,0

ADICCIÓN
Realmente adictivo si te gusta la saga y el universo Star Wars en general. Los modos multijugador y el Live ayudan mucho.
8,2


Los combates con los sables láser son impagables, tal vez los más cuidados y con más posibilidades de toda la saga.


No podemos entender por qué a un juego como este no se le presta ningún cuidado en su versión Xbox: ¿dónde está el doblaje y la traducción al castellano?


Los modos multijugador han sido todo un descubrimientoy si los pruebas te engancharás seguro.

NOTA XB MAGAZINE **7,7**

La primera incursión de Rare en Xbox la hace con un juego diseñado para GameCube

XB MAGAZINE — LA FICHA

EL JUEGO
precio: 54,95 euros
género: Plataformas puzzles
jugadores: 1

MÁS OPCIONES
system link: no
xbox live: no
banda sonora propia: no

LA COMPAÑÍA
desarrolladores: Rare
distribuidor: Microsoft
más info: www.xbox.com/es-es/grabbedbytheghoulies

MÁS INFO
idioma del manual: castellano
idioma del texto: castellano
idioma de las vocecs: balbuceos

Grabbed by the Ghoulies



Un niño y mil bichos

por Malascuernas

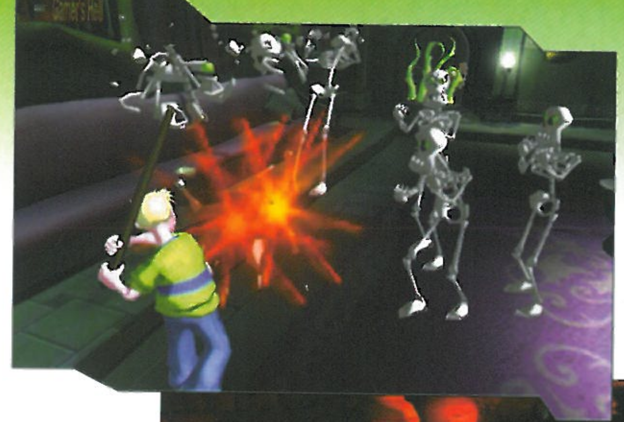
Desde que Microsoft se hiciese con el control de Rare, aquella insigne empresa que puso su rúbrica en algunos de los mejores juegos que se han visto en alguna consola de Nintendo (desde el Donkey Country hasta la magnífica versión de Goldeneye son suyas), todo el mundo ha deseado, soñado, y especulado sobre qué sería lo primero que tendríamos el placer de ver de dicha casa en la consola de la X. Después de meses comiéndonos la uñas, y con muñones en lugar de dedos, por fin hemos podido ver el resultado: un juego que, además de una cuantas maravillas técnicas que pueden ser contadas como medallas, añade un nuevo tipo de juego al extenso catálogo de géneros que ya forman parte de la familia Xbox. Para que nos entendamos todos fácil y rápido. Por fin se ha desarrollado un juego en la consola de Microsoft del tipo de los que han hecho famosas a todas las consolas de Nintendo.

Lo normal

Y es que, unas personas especialistas en encontrar la adicción y la calidad en los conceptos más simples que te puedes echar en cara no nos podían fallar en algo semejante. Incluso, parece ser, que este juego era un concepto original para GameCube y que, tras el contrato de exclusividad de Microsoft con Rare, ha pasado a formar parte de un catálogo equivocado. Pero no vamos a comenzar a especular, y vamos a lo que vamos.

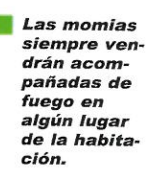
Este juego nos pone en la piel de Cooper, un chico jóven, pizpireto y amante de las aventuras y del riesgo. Como no podía

Será tan sencillo manejar un arma como los propios brazos de Cooper ya que tendremos que utilizar el stick derecho.



Los enemigos tendrán características especiales y formas de morir concretas que deberemos ir memorizando.





Las momias siempre vendrán acompañadas de fuego en algún lugar de la habitación.

ser de otra forma, dicha picardía le llevará a intentar ser el primero que sobreviva a los peligros de la mansión Ghoulhaven May, un sitio horrible, tétrico y lleno de malditos bichejos y horribles terrores. Como todo héroe de pro, Cooper no puede entrar en harina, sin llevar de la mano a su débil, mucho más asustadiza e indefensa novia. Un error clásico en los videojuegos, y que, por supuesto, le costará un alto precio al protagonista. Un malvado personaje la secuestrará, creando así el McGuffin necesario para que tu búsqueda en dicha mansión tenga algún significado.

Por lo tanto, tendrás que ir avanzando, poco a poco, con paciencia y sin desesperar, por las mil y una habitaciones de esta enorme casa, hasta que, algún día, no te podemos decir exactamente cuando, llegues hasta la habitación en la que ella se encuentre, venzas al más malo de los malos y veas los títulos de crédito que marcan el punto y final del juego.

Un puntito de originalidad

Existían mil y una posibilidades para diseñar un juego como este. Podían habernos ofrecido un juego de plataformas a la sazón, en el que saltito a saltito, llegásemos a Roma. Pero todo eso habría sido caer en tópicos.

Y es que, los de Rare no iban a hacer un simple Luigi's Mansion para Xbox. El concepto de este juego es completamente distinto a todo lo que hemos visto antes, pero cogiendo un poquito de aquí y un poquito de allá.

Para empezar, la mayoría de las fases que deberás pasarte consisten en acabar con todos los monstruos que hay en la habitación. Bueno, este concepto lo conocemos. No deja de ser el de la mayoría de los juegos, ¿verdad?

Lo distinto es el modo en el que lo conseguiremos. En lugar de dar al botón de disparo, apuntando a cada uno de los lados en los que tenemos un enemigo, utilizarás el stick analógico para realizar los golpes. Así pues, mientras que con uno de los sticks mueves al personaje, con el otro realizarás todas las acciones. Para que nos entendamos, para golpear arriba, deberás pulsar hacia arriba, mientras que para golpear abajo, deberás apuntar hacia abajo.

De esta forma, en lugar de estar frente a un juego de acción al uso, nos encontramos frente un juego de reflejos. Los enemigos nos atacarán de una forma sincronizada, por lo que la rapidez de nuestra respuesta ante sus movimientos es esencial para acabar una partida sano y salvo.

Este esquema de juego se hace mucho más obvio en las fases de susto. Normalmente estas aparecen cuando te introduces en un pasillo largo y oscuro. En ellos suele haber cabezas de animales disecados.

Podrían habernos ofrecido un juego de plataformas a la sazón, pero todo hubiese sido caer en tópicos



Muchos elementos del decorado podremos utilizarlos como armas arrojadizas o para golpear... como esta guitarra.

Escenarios tremendamente bien diseñados con un estilo de dibujos animados.



Sólo algunas de ellas tienen vida. Y no sabrás cuál. Esto, por supuesto creará mucha tensión y estrés a Cooper, por lo que deberás tranquilizarle antes de que se deje llevar por los nervios. Para hacerlo te saldrá en pantalla una combinación de direcciones que deberás seguir, sin errar en alguna de ellas, con nuestro mando. De esta forma, de nuevo, poquito a poquito, y con mucha agilidad, podremos llegar al final del juego.

Un peli de sustos

A los niños les encanta el cine de terror, siempre y cuando esté hecho a su medida. Por ello este juego emula un poco el género de terror infantil, más parecido a los episodios de la serie Pesadillas que cualquier intento serio de hacer algo que de miedo.

Con esto nos referimos a que la estética es mucho más cercana al dibujo animado que a algo mínimamente realista.

De hecho, todos los personajes son más graciosos que aterradores, lo que sin duda le quita algo de interés para un público más adulto. Pero, qué se la va a hacer. Para crear esta estética de dibujo animado se ha utilizado, una vez más, el cada vez más popular filtro de cel shading. Para los que no lo sepan, es una forma de conseguir que un motor de tres dimensiones parezca de dos. En fin, mirad las capturas que acompañan este texto y lo entenderéis. Esta vez no vamos a decir que este juego consigue sacar más provecho que ningún otro a esta técnica, porque no lo creemos así.

Pero, sin duda, de otra forma los gráficos de este juego serían infinitamente peores.

Respecto al sonido, hay opiniones partidas. Por un lado tenemos unos efectos sonoros y una música sobresalientes. Por otro, un doblaje basado en ruidos guturales. De esta forma, sin decir una sola palabra, los personajes expresan mucho más de lo que muchos actores de doblaje de videojuegos han llegado a transmitir.

Pero, sinceramente, esperábamos algo más que ruiditos. Por otro lado, al incluir textos en pantalla, todo recuerda un poco a ciertas películas mudas de terror. Lástima que los niños, público al que va destinado este juego, no hayan, tan siquiera, haber oído alguna vez de películas anteriores a los Power Rangers.

Conclusión

Este juego no es una maravilla. Ni conceptual, ni técnicamente. No es la originalidad hecha videojuego. No es lo que se esperaba de una compañía como Rare. En todos estos sentidos sería completamente decepcionante. Motivo suficiente para que hubiese suicidios en masa.

Pero, aún así, pese a no ser el oro que todas las leyendas prometían, tiene algo, muy oculto, pero muy claro para todos los que lo prueban, que lo hace totalmente especial. Es altamente recomendable, es divertido... Pero no tenemos ni idea del porqué.

Tiene algo oculto que lo hace especial para quien lo prueba. Altamente recomendable, divertido... pero no sabemos porqué

El veredicto

JUGABILIDAD
Una vez que te acostumbras al sistema de juego, la verdad, es que es jugable. Aunque, como todo, es un misterio el porqué.
7,5

GRÁFICOS
Divertidos, sin más. No son la panacea, ni los más graciosos. Pero tienen la suficiente chispa como para que la historia resulte creíble.
7,7

SONIDO
Lo de las voces por ruiditos nos dejó un poco insatisfechos. Parecía más una excusa para no doblarlo que otra cosa. Pero, en general, es el apartado que mejor parado ha salido.
8,0

ADICCIÓN
La simpleza (que no la dificultad) del concepto de este título lo hace altamente adictivo. Es uno de esos juegos que no quitarás "hasta que no te acabes la siguiente pantalla".
8,0


La simpleza de su concepto en unos tiempos en los que todos los videojuegos requieren que tengamos acabada la carrera de telecomunicaciones.


Que no se acabe nunca, pese a que le dediques más horas que a juegos, aparentemente, mucho mejores.


Que hagan un homenaje tan claro al cine mudo de terror (El Gabinete del Doctor Caligari o Nosferatu) para los más pequeños.

NOTA XB MAGAZINE **7,8**

Los macarras del barrio organizan una liga de fútbol muy peligrosa

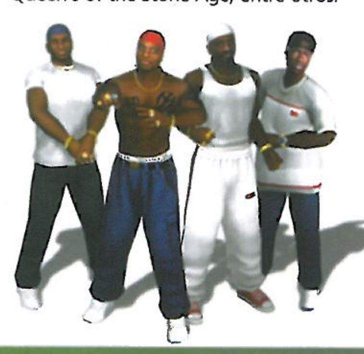
XB MAGAZINE — LA FICHA	EL JUEGO	MÁS OPCIONES	LA COMPAÑÍA
	precio: 49,99 euros	system link: no	desarrolladores: Silicon Dreams
	género: deporte	xbox live: no	distribuidor: Acclaim
	jugadores: 4	banda sonora propia: si	más info: www.acclaim.com/games/urbanfreestyle

URBAN FREESTYLE SOCCER

Ahora los raperos juegan al fútbol

por Jetulio

La línea de deporte extremo y callejero de Acclaim, donde la editora americana está consiguiendo hacerse ver tiene un nuevo título llamado Urban Freestyle Soccer. La idea del juego, como ha ocurrido con títulos como NBA Jam, es poner el deporte en cuestión en la calle, jugado por los chicos malos del barrio. Esto aplicado al fútbol no está mal, ya que todos recordamos nuestras primeras patadas a un balón en las aceras del barrio, o en alguna plaza donde nos desollábamos las rodillas, donde le fútbol era fútbol duro de verdad y la única ley era la 'ley de la calle'. El problema con la compañía de desarrollo estadounidense es que no han visto jugar a una panda de chavales al 'soccer' en su vida y, claro, han tenido que recurrir a los típicos clichés de las bandas jugando al basket que pueblan cada ciudad del basto imperio norteamericano. El resultado: bandas de raperos, hermanos del Bronx e hispanos fumadores de cracks echando unas pachangas de lo más peligroso en un suburbio de una gran capital de USA. O sea, ciencia-ficción. Por lo demás, el juego es un título pasable, demasiado rápido y arcade. Los partidos son a 4 contra 4 y el juego está dividido entre un buen número de bandas, cada una de un barrio de la ciudad, y el modo principal nos lleva a intentar ir conquistando toda la ciudad. Disponemos de más de 40 jugadores con habilidades y trucos diferentes, combos y movimientos especiales. El juego cuenta con 5 modos, incluyendo: Territorio, Versus, Freestyle, Desafío callejero y Entrenamiento. Como era de esperar, la banda sonora del juego está compuesta por los gustos de cada una de las bandas: Method Man, TLC, Oxide y Neutrino, Silvia, Kid Frost y Queen's of the Stone Age, entre otros.



El veredicto

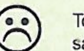
JUGABILIDAD
Es bastante complicado dominar la gran cantidad de combos y movimientos en unas canchas tan pequeñas.
5,2

GRÁFICOS
El apartado gráfico no está mal pero no sorprende ni llega a dejarnos un buen sabor de boca.
6,0

SONIDO
La banda sonora no está nada mal, si te gusta el estilo, pero el audio es muy poca cosa y las voces están en inglés.
6,2

ADICCIÓN
Puede resultar interesante a los que busquen mucha acción y rapidez endiablada en un título semi-deportivo. Si no, aburre.
5,9


Los controles y el aspecto gráfico no son malos y la banda sonora queda muy bien.


Todo es demasiado rápido, frenético y poco real para pensar que esto puede ser un deporte.


Algunos de los modos de juego resultan bastante adictivos. Sorprenden los esperpénticos futbolístas.

NOTA XB MAGAZINE 5,8

Entra en la arena y consigue convertirte en el mejor gladiador

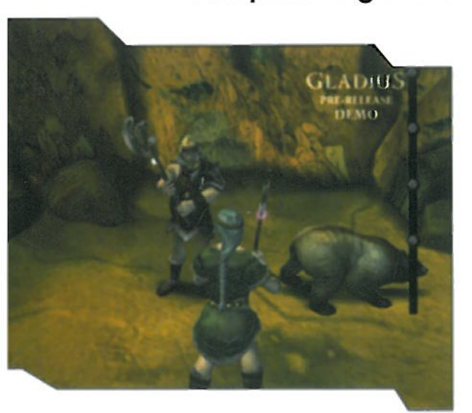
XB MAGAZINE — LA FICHA

EL JUEGO	MÁS OPCIONES	LA COMPAÑÍA
precio: 59,95 euros	system link: no	desarrolladores: Lucas Arts
género: RPG	xbox live: no	distribuidor: Proein
jugadores: 1	banda sonora propia: no	más info: www.lucasarts.com/Products/gladius

GLADIUS

Conquista la gloria de los gladiadores

por Jetulio



Las barras laterales nos muestran para quien se inclina el favor del público.

Desde que tuvimos ocasión de escribir una preview sobre este esperado juego han pasado unos cuantos meses, y es que los expertos de Lucasart han retrasado varias veces el lanzamiento del juego con el fin de pulir ciertos aspectos del mismo. Y la cosa no es para menos, ya que el proceso de preproducción, diseño y desarrollo de Gladius ha durado más de dos años y toda mejora de última hora siempre se agradece en el resultado final. Ahora, por fin, el juego ya está en las tiendas de nuestro país y ya podemos disfrutar de una de las últimas grandes superproducciones de este mítico estudio de desarrollo. Este sorprendente RPG, que gira casi exclusivamente alrededor de las eternas luchas de gladiadores, va a enamorar a muchos de los aficionados de los combates por turnos.

El mundo de Gladius

Como todo buen juego de rol que se precie, Gladius posee un interesante argumento detrás de la jugabilidad y la adicción de sus reglas y combates. Nada más comenzar el juego, y con varias secuencias de animación realmente originales, que mezclan ilustraciones fijas con efectos de luz y otros animados por el motor del juego, se nos cuenta el oscuro pasado del mundo de Gladius, donde dos grandes naciones, Imperia y Nordagh, se enzarzaron en una cruenta guerra. El líder de Imperia anhelaba derrotar el último territorio que quedaba fuera de su gran imperio y el rey bárbaro de Nordagh se negaba a entregarlo sin luchar. En medio de este inminente conflicto, los Dioses de la

Uno de los aspectos más variados y trabajados del juego son las arenas de comabate, repletas de detalles.

Los golpes en los que convocamos el poder de los dioses tienen una mayor pegada.



Este es el menú, en la versión inglesa, de cada uno de los pueblos donde podemos luchar.

Afinidad intentaron mediar e impedir lo inevitable, pero el destino de los hombres ya estaba escrito. Así, en medio de la gran batalla el antiquísimo poder del Caos se despertó, y el Dios Oscuro volvió a apoderarse del destino de los mortales, inflingiendo grandes daños en los dos bandos y conduciendo a la humanidad a un destino cruel.

Afortunadamente, los Dioses de la Afinidad tenían una última carta por jugar y concedieron su poder a la reina de las Valkirias, las guerreras de la Luz, que sacrificó su vida para destruir al Dios Oscuro. Tras esto, el ejército de Imperia se retiró de Nordagh y en el lugar donde murió el Dios Oscuro se edificó un templo que sellaba su maldad entre sus paredes.

Así, con el paso de los años los dos reinos, Imperia y Nordagh, sellaron una frágil pero duradera paz, y en todos sus territorios se recuperó una antigua tradición: las luchas de gladiadores. Así, los hombres de armas de uno y otro imperio comenzaron a luchar por diversión o por dinero y no por planes de conquista.

Dos heroes, un objetivo

Una de las grandes sorpresas de Gladius es que contamos con dos protagonistas diferentes para elegir, cada uno de ellos con una historia propia y un desarrollo de juego particular, aunque ambas historias son paralelas y ambos personajes persiguen el mismo objetivo: conseguir la gloria en la arena y convertirse en el mejor gladiador de toda la nación. Uno de los personajes es Valens, hijo del mejor gladiador de Imperia que fue asesinado cunado él era aun un niño. Ahora, junto a su inseparable amigo Ludo, busca devolver la gloria a la antigua escuela de gladiadores de su padre y, además, descubrir a los asesinos de su progenitor. El otro personaje que podemos encarnar es Úrsula, la Princesa de Nordagh. Ella y su hermano Urlan han vivido escondidos de la población de su reino ya que una antigua leyenda vaticinó hace muchos años que Úrsula llevará a Nordagh la destrucción, ya que, de alguna forma, hará despertarse al olvidado Dios Oscuro. A pesar de los consejos de su familia, Úrsula y Urlan quieren viajar y conocer lejanas tierras, por lo que deciden recorrer el reino luchando en las arenas de gladiadores.

Nuestro objetivo en una u otra historia será convertirnos en unos gladiadores de renombre y ganar trofeos y competiciones a lo largo del mapeado. Después, el argumento de Gladius nos irá arrastrando a una causa más noble, ya que el destino de los humanos volverá a ponerse en juego.

Sangre y arena

El apartado más importante de Galdius es, lógicamente, los combates. Cada vez que entremos en un pueblo (lo haremos moviéndonos por un mapeado

Los gladiadores y las luchas son el pretexto para vivir una aventura típica de un RPG



Moveremos a nuestros luchadores sobre la arena como sobre un tablero de ajedrez.

Esta es la barra de golpeo, donde tendremos que afinar la puntería.



El enfrentamiento cara a cara nos permite medir nuestra habilidad y fuerza contra nuestros enemigos.

tridimensional) podremos participar en sus ligas y torneos de lucha. Para ello se nos pedirán unos requisitos mínimos, como un dinero determinado, un grupo de luchadores mínimos, etc. El dinero lo conseguiremos ganando combates y a los luchadores podemos adquirirlos en los mismos pueblos, pagándoles por sus servicios.

Cuando entremos a participar en un combate, lo primero que tendremos que hacer será elegir a los luchadores que intervendrán de nuestro equipo y colocarlos adecuadamente en la arena de combate. En estos menús previos a la acción, podremos ver el nivel de experiencia con el que cuenta cada uno de nuestros personajes, así como sus habilidades, etc.

Gladius es un RPG de combates tácticos por turnos. Así, con un orden de turnos riguroso, podremos ir moviendo a nuestros luchadores por la arena y hacer que ataquen a nuestros oponentes. Cuando demos la orden de atacar a un enemigo aparecerá una barra de golpe en pantalla con una marca roja. Esta marca se moverá y tendremos que intentar que se pare dentro de una franja roja. Según sea nuestro acierto en esta barra de golpe, así de efectivo será el golpe. Por supuesto, hay un buen número de factores que intervienen en la lucha y que pueden poner esta a nuestro favor: los golpes por un lado o por la espalda hacen más año, los golpes desde una posición más alta son más efectivos, el nivel de experiencia de nuestro oponente le hará menos o más resistente a nuestros golpes, etc. Además de los golpes ordinarios, contaremos con unos golpes llamados de Afinidad, en los que los mismísimos Dioses de la Afinidad se volcarán con nosotros para dar golpes verdaderamente mortales. Estos golpes sólo los podremos convocar en determinados momentos, con un nivel de aciertos anteriores muy alto. Afortunadamente, todos estos factores y trucos quedan muy claros en un completo tutorial que recibimos en nuestros primeros combates.

Otro elemento bastante interesante es el favor del público. Esto se muestra en dos barras que aparecen a los lados de la pantalla. En el lado izquierdo se marca nuestro equipo, y en el derecho el contrario. A medida que uno de los dos equipos vaya realizando buenos golpes y la lucha se decante de su lado, el público se volcará con ellos y esta barra irá llenándose. A medida que se alcancen unos punto claves en esta barra de energía, la gente estará más volcada y esto nos dará euforia y la iniciativa en el combate.

En cuanto a su apartado técnico, Gladius cuenta con un buen motor gráfico, que destaca sobre todo en el diseño de los personajes, con infinidad de detalles en sus ropas, armaduras, etc. Los escenarios pierden un poco más de detalle pero todo queda en un buen nivel, sin aprovechar del todo, eso si, el hardware de Xbox.

El buen gestión de nuestro dinero y de nuestro equipo es esencial para llegar a los combates con ventaje

En las arenas encontraremos diferentes niveles y alturas donde colocarnos para luchar.

El veredicto

JUGABILIDAD
El sistema de combate es realmente adictivo y da mucho juego, aunque requiere de un largo periodo de aprendizaje y dominio.
7,8

GRÁFICOS
Sin llegar a cotas impresionantes, los gráficos cumplen bien. Lo mejor es el diseño de personajes y las secuencias animadas, donde usan ilustraciones.
7,4

SONIDO
La banda sonora es una maravilla que evoca películas de cine clásico. Las voces están dobladas al castellano y los efectos cumplen.
8,8

ADICCIÓN
Los adictos a los combates por turnos tienen en Gladius uno de los juegos más originales de los últimos tiempos.
8,0


El sistema de combates es excepcional, así como la gran cantidad de arenas de combate, ligas y escenarios, que nos entretienen mientras nos cuentan la genial historia.

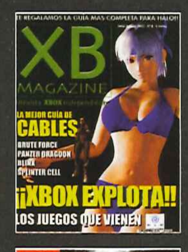
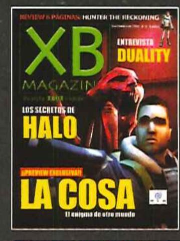
☹ El apartado gráfico del juego, aunque bastante notable en las animaciones y en los detalles de escenarios y personajes, tal vez defraude un poco.

! Nos sorprende, sobre todo, el gran peso del argumento y la gran cantidad de oponentes a los que nos podemos encontrar. Todo está doblado al castellano.

NOTA XB MAGAZINE **8,0**

SUSCRIBETE A XB MAGAZINE Y AHORRATE UN 20%

















11 números por 45 euros

Nombre ____________ Apellidos ____________ CIF ____________

Dirección ____________ C.P. ____________

Localidad ____________ Provincia ____________ Teléfono ____________ e-mail ____________

Forma de Pago:

☐ Talón nominativo a: Publicaciones Informáticas MKM

☐ Domiciliación bancaria (excepto extranjero)

Banco/Caja de Ahorros:

Dirección ____________ C.P. ____________ Provincia ____________ Localidad ____________

Datos Bancarios
(Sírvase rellenar todas las casillas)

Nº			
Clave del banco	Agencia	DC	nº de cuenta o libreta

Nombre del titular de la cuenta o libreta ____________

Ruego a Uds. se sirvan tomar nota de que, hasta nuevo aviso, deberán adeudar en mi cuenta o libreta con esa entidad los efectos que les sean presentados para su cobro por Publicaciones Informáticas MKM

____________ (Población), a ____________ (Fecha) de ____________ (Mes) de 200☐

(Firma del titular)

NFS:U es el primero de una serie de títulos que intentan explotar el fenómeno tuning

XB MAGAZINE — LA FICHA

EL JUEGO
precio: 62,95 euros
género: Conducción
jugadores: 1-2

MÁS OPCIONES
system link: no
xbox live: no
banda sonora propia: no

LA COMPAÑÍA
desarrolladores: Electronics Arts
distribuidor: Electronics Arts
más info: www.eagames.com/official/nfs/underground/es/

Need for Speed: UNDERGROUND

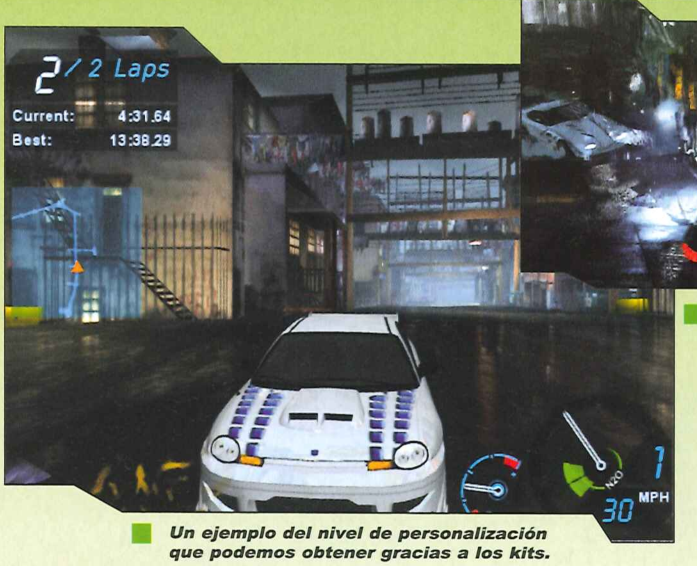
Tubos estruendosos, spoilers y kilos de fibra. El tuning más puro llega a Xbox. por Alberto B.



El uso del óxido nitroso es espectacular y uno de los mejores momentos del juego.

No hace falta ser un amante de los automóviles para darse cuenta de un extraño fenómeno que invade de las calles. Coches aparentemente normales convertidos en deportivos artesanales, compitiendo por ser el más escandaloso del barrio. Al abrigo de esta nueva subcultura ha aparecido la última entrega de Need for Speed, Underground, que pretende capitalizar el éxito de películas como A Todo Gas y atraer la atención de todo los tuneros con una videoconsola ¿Lo conseguirá?

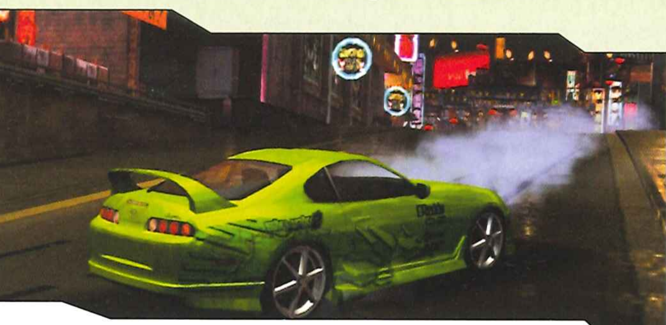
La mecánica del juego es sencilla y divertida. Comienzas con un coche standard y unas cuantas piezas (licenciadas de marcas conocidas) y opciones para modificarlo, a continuación se pasa a la competición, que puede meter un buen puñado de puntos en tu bolsillo, puntos que son utilizados para seguir modificando el coche hasta convertirlo en algo parecido al Hyundai Coupé del Dr. Spock. Dichas modificaciones sirven para ganar el "respeto" del fandom tunero haciendo las veces de multiplicadores de puntos, que a su vez, sirven para continuar el ciclo "victoria-puntos-tuneo-victoria-más-puntos". ¿Coches para tunear? Veinte modelos distintos, la mayoría de ellos de origen japonés. Una lástima que no hayan pensado en el mercado europeo, una mayor presencia de marcas del viejo continente hubiera sido dese-



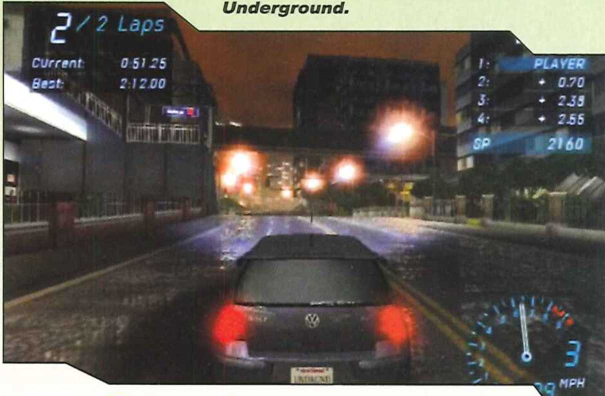
Un ejemplo del nivel de personalización que podemos obtener gracias a los kits.

La noche y el agua realzan los gráficos, pero terminan cargando. Necesita variedad.

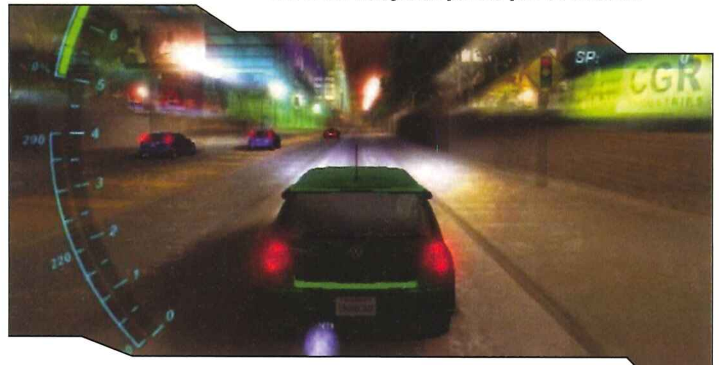
Una muestra perfecta de los impecables reflejos de Need for Speed Underground.



Si te cansas de correr siempre puedes darte un relajante paseo por la ciudad.



Boceto. Habib Zargarpour experto de Hollywood asesoró en el aspecto visual.



EA puede presumir de haber representado esta subcultura del motor de forma respetuosa

able ya que el 206 y el Golf GTI se antojan algo escasos y se echan de menos un Astra, un Megane o un León.

Gráficamente el juego es almíbar para la retina. Cantidad de reflejos y efectos de luz adornan las pistas, siempre oscuras y húmedas, y los modelos de los coches, aunque no son espectaculares por su complexión si brillan gracias al excelente uso de la paleta y a los neones. Si acaso las ocasionales ralentizaciones le restan algún punto, pero el aspecto visual sigue siendo uno de los mejores aspectos del juego, no así el sonido, que mezcla la esplendorosa calidad THX con una serie de pistas demasiado orientadas para el público norteamericano, donde el tuning es identificado con el rap y el nuevo rock en lugar de con el techno, como sucede en buena parte de Europa.NFS: Underground hará las delicias de los tuneros, no hay duda, pero aquellos que busquen una experiencia más completa (y pulida) deberían probar otro juego.

El veredicto

JUGABILIDAD

Need for Speed: Underground es un digno capítulo de la saga y como tal, hace gala de una jugabilidad ajustada gracias al balance de las pistas y la precisión de los controles.

8,1

GRÁFICOS

Muy vistosos y equilibrados, aunque con alguna ralentización. Abundancia de efectos de luz y reflejos de buena calidad. Pueden llegar a resultar algo repetitivos.

8,4

SONIDO

EA vuelve deleitar nuestros oidos con sonido THX. Sin embargo la música está pensada para el tunero americano, no para el europeo. No hay opción para música propia.

8,1

ADICCIÓN

Más que adecuada, aunque el hecho de que el juego gire alrededor del tuning puede echar para atrás a los amantes de los coches "convencionales". Escasa variedad de pistas.

7,5


Need for Speed: Underground es uno de los primerísimos juegos que explota el mundo tunero y lo hace de forma encomiable. Un punto para EA.


¡¡¿¿No hay repeticiones??!! ¿La versión Xbox está en inglés? ¿Música poco adecuada? La mayoría pequeños fallos, pero demasiado abundantes.


La cantidad de piezas de fabricantes dedicados al tuning es sencillamente bárbara. BBS, MOMO, OZ, Audiobahn, Turbonetics...

NOTA XB MAGAZINE **7,6**

Ayuda a Marlin a que encuentre a su hijo Nemo antes de que la sobrina del dentista le convierta en puré

XB MAGAZINE LA FICHA

EL JUEGO
precio: 59,99 euros
género: plataforma
jugadores: 1

MÁS OPCIONES
system link: no
xbox live: no
banda sonora propia: no

LA COMPAÑÍA
desarrolladores: THQ
distribuidor:Proein
más info: www.thq.com/findingnemo

BUSCANDO A NEMO

Carreras alocadas debajo de toneladas de agua

por Malascuernas

Me dan miedo las versiones en videojuego de películas de éxito. Que se le puede hacer. Si la película en cuestión es de dibujos animados, o de corte infantil, el miedo se convierte en terror. Y si, rizando el rizo, la película en cuestión entra entre mis preferidas de todo el año, el terror se convierte en la más sudorosa de las pesadillas.

Esta vez, el mal sueño se ha quedado en una plácida noche en la que algún sueño que otro me ha hecho rumiar. Ni chicha ni limonada. Y es que, el juego basado en el último éxito de Pixar ni termina por apasionar, ni resulta insultante para la inteligencia humana. Para empezar, por citar los puntos positivos lo primero, el doblaje es realmente bueno. Algunos de los actores de la película han pasado de entrar en faena, pero aún así, lo que si que han puesto la voz son de primera fila. Por otro lado, son pocos los pasajes de la película que no han entrado en el videojuego. Por lo tanto, sí que supone la oportunidad de todos los fans de la peli de vivir las aventuras de Marlin, Dori o el mismo Nemo.

El desarrollo de las fases es de lo más normalito. Nadarás mucho, hasta llegar al final de las fases. Algunas son de scroll horizontal, mientras que en otras, basadas casi siempre en persecuciones, irás hacia la cámara, o huirás de ella. Para indicar el camino que has de seguir han colocado por todo el recorrido aritos de burbujas. Si pasas por todos, recibirás a cambio golosos premios. Todo rematado con secuencias digitalizadas de la película y una banda sonora más que correcta deberían de hacer del juego una pequeña joya. Pero, como decíamos antes, ni chicha ni limonada.

El veredicto

JUGABILIDAD
A veces la marea nos jugará malas pasadas. Y, bueno, todo es algo limitadito en este juego. Pero no por ello no puede ser divertido ser un pez.
7,0

GRÁFICOS
El referente es una película generada por ordenador. Por lo que, mucho nos tememos, que los gráficos cantan un puñado.
6,0

SONIDO
Voces asombrosas, banda sonora de infarto. Realmente el apartado que más destaca de todo el juego.
8,0

ADICCIÓN
Ser un pez no es una de las cosas que más adictivas me hayan parecido nunca. Pero, vaya, se hace agradecer ser uno llamado Marlin.
6,5


Los gráficos se separan bastante de lo que hemos podido disfrutar en la película, pero cumplen.


Se trata de uno de los pocos juegos para un público algo más infantil de lo habitual en la consola Xbox.


Un apartado sonoro muy bien acabado nos hará disfrutar con un doblaje espectacular.

NOTA XB MAGAZINE 7,5

Una nueva forma de entender la lucha libre, y de acabar con los juegos de lucha...

XB MAGAZINE — LA FICHA

EL JUEGO
precio: 54,99 euros
género: lucha
jugadores: 1-2

MÁS OPCIONES
system link: no
xbox live: no
banda sonora propia: no

LA COMPAÑÍA
desarrolladores: Eidos
distribuidor:Proein
más info: www.bywgame.com

BYW

Don´t try this at home

Si lo intentas, te arrepentirás por Malascuernas

El género de los juegos de lucha parece no dar más de si. Ni los intentos de los antiguos gurús de míticos títulos como Street Fighter o Mortal Kombat consiguen revitalizar de forma alguna algo que, de hecho, ya se da por perdido. Claro, hay excepciones. Hay juegos de la talla de Dead or Alive 3 o, incluso, de Soul Calibur II. Y luego están los otros. Las cosas que sobran, como este pobre intento de hacer algo ingenioso.

Backyard Wrestling nos lleva a la parte más casposa de los Estados Unidos. Exactamente a esa que inspiró cosas como el programa de televisión Jackass. Para ello nos muestra una nueva categoría, realmente infumable de la lucha libre, en la que los luchadores, en lugar de ser profesionales, son personas de andar por casa. Claro está que todo tiene que ser más cutre para que interese a los nuevos usuarios de este tipo de productos.

Por ello, ahora los decorados, en lugar de parajes paradisíacos o extremadamente tecnológicos, nos encontramos con bares casposos, patios de casas mediocres, etc. Los luchadores, por su lado, no es que tengan más clase. En lugar de karatekas dotados del don de la paz interna y de golpe poderoso, son borrachos, mujeres de moral baja y grandes pechos, y demás calaña.

Todo con unos gráficos como que penosos, tristes y sin gracia. Y, con una música cañera que termina por mezclarlo todo, emborronarlo, hacerlo, si cabe, más insoportable.

El veredicto

JUGABILIDAD
Los combos que puedes realizar son confusos. Casi tanto como la posibilidad de utilizar objetos para zurrar a tus rivales.

6,5

GRÁFICOS
Muy tristes. Posiblemente lo menos conseguido de este juego son los personajes, seguidos de los decorados.

5,0

SONIDO
La música no es mala. Ni siquiera los efectos sonoros o las voces. Pero bueno, todo intento de hacer algo bien queda en saco roto en este juego.

7,0

ADICCIÓN
Yo ya he dejado de jugar a este juego hace tanto tiempo, que ni siquiera me acuerdo bien de qué iba. Y eso que tiene pocas semanas de vida...

5,0


Podremos crear a nuestro propio personaje si lo que nos gusta es sufrir el dolor en nuestras propias carnes.


El aspecto visual es evidentemente bastante limitado y prueba de ello son los escasos polígonos usados en los modelados.


Los escenarios son tan esperpénticos como un jardín en medio de una barbacoa familiar.

NOTA XB MAGAZINE 5,5

Nos sorprende que Vicarius Visions sea el equipo elegido para hacer el port de Doom 3 de Xbox

XB MAGAZINE — LA FICHA

EL JUEGO
precio: 59,99 euros
género: Carreras
jugadores: 1 a 4

MÁS OPCIONES
system link: no
xbox live: no
banda sonora propia: no

LA COMPAÑÍA
desarrolladores: Vicarius Visions
distribuidor:Vivendi Universal
más info: www.crashbanditcoot.com

por Antonio Gutiérrez

CRASH NITRO KART

Un juego con un nombre muy adecuado

Del grupo de programadores que en su día nos traerá Doom3 llega un juego de karts poco corriente, que no original.

Crash Nitro Kart es un juego que será bien acogido por los jugadores más jóvenes o por los más fervientes seguidores de Crash Bandicoot, pero aunque estos dos sectores lo vean con buenos ojos no se nos puede escapar que Crash Nitro Kart supone una copia más que descarada del planteamiento y sistema de juego de Diddy Kong Racing (Rare) de 1997. No hay excusa posible en esto, si en cinco años no han podido o querido innovar sobre un sistema de juego ya antiguo sólo se puede achacar a una enorme desidia o a querer sacar tajada de una mecánica que se sabe que funciona. Un ejemplo delatador son los aviones, karts y aerodeslizadores de el juego de N64 que en 'Crash' se suplen con unos karts que pueden llegar a volar...

Aun así y a pesar de la antigüedad de las ideas que propone Crash Nitro Kart, la fórmula sigue divirtiendo, y no gracias a una historia que nos confirma la desidia que antes mencionaba. Nada original y en cualquier caso se resume en una línea.

El malo galáctico te rapta y tienes que correr para salvar la tierra. El avance en el modo historia se os puede llegar a hacer un tanto eterno, en primer lugar habréis de elegir un equipo. Los Bandicoots o los Cortex y según vuestra pericia uno de sus tres miembros. A partir de ahí iremos visitando con nuestro kart distintos circuitos en cada mundo que desbloqueemos con las llaves que consigamos en cada carre-



El aspecto gráfico es totalmente mejorable.



Podemos disfrutar de correr sobre muchas de las pistas más famosas.

Crash Bandicoot nunca ha tenido demasiado carisma, pero juegos como este se lo quitan aún más.

Podremos ir eligiendo los distintos personajes de cada uno de los grupos del juego.

El hecho de sacarlo multiplataforma puede ser el motivo fundamental de su aspecto antiguo.

Sólo el apartado multijugador tiene un poco más de vida con la pantalla partida y sin Xbox Live

ra. Demasiado tiempo y esfuerzo para tan poca recompensa. Desgraciadamente aun hay algo peor, y es que el control no es malo pero bien habría dado igual que 'Crash' fuera un juego de carreras de alfombras mágicas a ras de suelo. En ningún momento tenemos la sensación de estar en un pequeño coche. De esto se deduce que el mayor foco de diversión de este juego es el multijugador, con hasta tres amigos. Sólo gracias a las armas que se pueden usar durante las carreras como cohetes o minas. Todos ellos recogidos de unas graciosas cajas de madera dispuestas en distintos puntos del circuito que nos recuerdan también al juego de determinado fontanero, inspiración que vemos repetida en los derrapes especiales que hacen todos los vehículos.

En Vicarious Visiones tal vez deberían haber dejado algo de inspiración para actualizar un viejo engine gráfico que hoy día no pasa de ser un chiste habida cuenta de los tiempos que corren y que Project Gotham 2 está ya en la calle. Que Dios nos coja confesados con el port que puedan hacer de Doom3...

El veredicto

JUGABILIDAD
Decir "clásica" sería un eufemismo de mal gusto. Cincos de esos puntos pertenecen a Rareware y Nintendo. Con varios amigos es bueno, pero los hay mejores en esos casos.
6,0

GRÁFICOS
Anticuados, sosos, insulsos, ñoños. Eso sí, muy coloridos. Circuitos de tamaño suficiente. Los personajes están bien recreados pero al nivel del conjunto
5,4

SONIDO
Doblado al castellano, pero casi hubiera dado igual. Las primeras diez veces que escuchas las mismas melodías entretienen, después...
6,2

ADICCIÓN
El modo historia sólo te enganchará si no tienes un juego mejor y muchísimo tiempo libre. Si no, te será tan adictivo como abrir nueces con la cabeza.
4,0

☺ Los gráficos nos recuerdan viejos tiempos. El modo multijugador. Que no viene incluido con la consola.

☹ Gráficos que a cualquiera pondrían sentimental. Jugabilidad anticuada y poco original. Hilo argumental nulo.

! Que este grupo de programación haya sido el elegido por ID Software para portar Doom3 a Xbox.

NOTA XB MAGAZINE 5,5

En muy pocas ocasiones ocurre que una saga cambie de género y argumento en su tercera entrega

XB MAGAZINE — LA FICHA

EL JUEGO
precio: 61,95 euros
género: Acción/
jugadores: 1

MÁS OPCIONES
system link: no
xbox live: no
banda sonora propia: no

LA COMPAÑÍA
desarrolladores: Capcom
distribuidor: EA
más info: www.dinocrisis3.com.uk

DINO CRISIS 3

Perdidos en el espacio. por Urashima



Animalitos como este serán nuestros enemigos a batir a lo largo de Dino Crisis 3.

En muy pocas ocasiones nos encontramos con una saga que de repente cambie de género cuando ya va por su tercera entrega y mucho menos que ofrezca un giro tan radical en todo su conjunto como es el caso del título que nos ocupa. Tan sólo leyendo el primer párrafo del argumento, que nos sitúa en el año 2548 y sabiendo que la acción transcurre a bordo de una nave espacial repleta de dinosaurios, todo aquel seguidor de Dino Crisis empezará a sentirse un poco desorientado.El leve mareo inicial se acentúa cuando nos ponemos en acción y descubrimos que la saga parece que se haya convertido en un shoot 'em up, con jetpack incluido. Aunque DC3 cuenta con puzzles interesantes, deberemos preocuparnos más por la cantidad de combos que realicemos al masacrar dinosaurios que por nuestra supervivencia, ¿donde está la tensión de entregas anteriores? desvanecida por completo.Si todo esto no nos importa o simplemente no hemos jugado antes a ningún Dino Crisis, podríamos estar ante un juego interesante, de no ser porqué Capcom justamente ha conservado el elemento que más le hacia falta cambiar en esta tercera parte. Hablamos de la cámara, que por increíble que parezca, sigue mostrando ángulos cinematográficos, muy apropiados para un "survival horror" pero absolutamente injugables para un shooter,



Aunque imágenes como esta muestren una cámara en tercera persona, el juego es más cruel.

Los modelos de los dinosaurios llegan a ser demasiado repetitivos.



El uso del jetpack es interesante, pero supera a los amantes de la saga que esperaban otro juego.

Escenarios enormes, pero demasiado repetitivos como para enganchar constantemente.

dificultando el control y la reacción del personaje.

Por si esto no fuera suficiente, nos encontramos con que los dinosaurios se regeneran una y otra vez al volver a entrar en las salas por lo que la mayor parte del tiempo estaremos disparando sin ton ni son hacia la nada, con la esperanza de dar caza a unos cuantos.

Para facilitar algo las cosas, disponemos de un modo de visión en primera persona pero resulta demasiado lento y además no cuenta con punto de mira. Por suerte tenemos unas pequeñas armas teledirigidas, los WASP, que nos salvarán la vida en multitud de ocasiones; desgraciadamente nuestra interacción será prácticamente nula, limitándonos a soltarlos.

Finalmente debemos mencionar la similitud entre los escenarios, otro factor que junto con la cámara ayuda a que nos perdamos con suma facilidad y tengamos que consultar el gigantesco mapa una y otra vez, terminando por aburrirnos.

Aunque Dino Crisis no es una de las sagas más consagradas de Capcom, su tercera entrega aspiraba muchísimo más alto, la esencia inicial se ha perdido entre los múltiples giros que han ocurrido durante el desarrollo de este título, que finalmente sólo se aprovecha del nombre de la franquicia, maltratándola de principio a fin.

DINO CRISIS 3

El veredicto

JUGABILIDAD
La cámara es el verdugo de DC3, podría haber sido una interesante mezcla entre shooter y aventura con un control aceptable pero los repentinos cambios de ángulo, una experiencia desesperante. **4,0**

GRÁFICOS
Destacamos los enormes escenarios y los efectos de las armas y del jetpack, así como los enemigos finales. En contra tenemos escasos modelos de dinosaurios y animaciones ortopédicas. **7,5**

SONIDO
Simple en todos los aspectos, con una banda sonora repetitiva y unos efectos sonoros que no logran la ambientación necesaria. La interpretación de los personajes (en inglés) es aceptable. **6,0**

ADICCIÓN
El sistema de combos (canje de puntos por armas y accesorios) prolonga la vida del juego, junto con su dificultad. La frustración nos hará olvidar este título al poco rato. **5,0**

 Su apartado técnico lo salva de la quema.

 Medio año tras su lanzamiento en Japón y sigue con los mismos fallos, no recomendado especialmente para los amantes de la saga.

 Podría ser el aspirante directo al premio de "juego de Xbox con peor cámara".

NOTA



5,6

Una Copa del Mundo de Quidditch era algo imaginable tras el éxito de cada producto relacionado con Harry Potter

XB MAGAZINE — LA FICHA

EL JUEGO
precio: 64,99 euros
género: deportes
jugadores: 1-2 jugadores

MÁS OPCIONES
system link: no
xbox live: no
banda sonora propia: no

LA COMPAÑÍA
desarrolladores: EA Games
distribuidor:Electronics Arts
más info: harrypotter.ea.com

HARRY POTTER
Quidditch Copa del Mundo

El deporte imaginario más popular de todos los tiempos se convierte en videojuego. por Ozuteki

Tratar de meter una especie de pelota llamada Quaffle mientras vamos montados en escobas voladoras en uno de los tres aros del campo ovalado de Quidditch, mientras los miembros del otro equipo nos persiguen y tratan de derribar con los Bludgers puede que no sea tan mala idea como perseguir a una diminuta bola dorada con alas denominada Snitch Dorada. Harry Potter ha conseguido que un deporte imaginario sólo apto para aprendices a brujos se convierta en una fantasía hecha realidad que casi opta a disciplina reglamentaria para los próximos Juegos Olímpicos (si la gravedad lo permitiese habría que verlo) debido a su altísima popularidad.

Tan es así que el juego de Electronic Arts que organiza una Copa del mundo de este deporte hasta nos parece lógico si bien un poco limitado y decimos por qué. En primer lugar porque es difícil que todo el mundo aprenda a jugar a Quidditch cuando muchos no sabemos lo que es un fuera de juego, el ritmo es tan rápido que casi tenemos que aprender a base de derrotas y buenos golpes de Bludgers que nos tiren de la escoba, no ocurre como en el fútbol que existan "los galácticos" de turno a excepción de Harry Potter y el malo de Drako.

Pero en esto se ha cuidado EA al introducir una serie de cromos coleccionables (104) para enganchar a los que tengan ese espíritu por tener todo sobre Harry Potter.

El veredicto

JUGABILIDAD — 7,4
La velocidad y el colorido impiden que la visibilidad de nuestros equipos sea total por lo que se hace difícil en ocasiones, por lo demás tiene la tensión de cualquier juego deportivo.

GRÁFICOS — 5,0
Aunque de lejos tanto los escenarios como los personajes den el pego, son realmente pobres y quizá bajen demasiado el listón al que estamos acostumbrados. No nos sirven.

SONIDO — 7,5
Doblado al castellano, buen sonido ambiente aunque quizá repetitivo y elementos de la banda sonora original de la película. Se sostiene.

ADICCIÓN — 6,7
Cuando consigues desbloquear la Copa del Mundo, ves el buen nivel de algunos equipos y usas la selección española de Quidditch te empezarás a desenganchar.


Tendremos que competir contra las diferentes casas de Howarts y ganar la Copa para poder jugar el modo Copa del Mundo.


Los desafíos nos servirán para desbloquear nuevos movimientos que podremos realizar con nuestros jugadores.


Con un aspecto gráfico mejorado, una reglas más sólidas y mejor visibilidad, se podría convertir en un buen deporte virtual.

NOTA XB MAGAZINE 7,5

Pilota estos disparatados aviones por los entornos más variados y cuidado con tus oponentes

XB MAGAZINE · LA FICHA

EL JUEGO
precio: 29,99 euros
género: arcade
jugadores: 1-4

MÁS OPCIONES
system link: no
xbox live: no
banda sonora propia: no

LA COMPAÑÍA
desarrolladores: Midway
distribuidor:Virgin Play
más info: www.midway.com

FREAKY FLYERS

Locas carreras aéreas por Jetulio

Como si de una loca serie de dibujos animados se tratara nos llega, a un precio bastante razonable, este llamativo título de Midway. En Freaky Flyers contamos con un enorme catálogo de personajes de caricatura que compiten en locas carreras a bordo de destartalados aviones y demás vehículos con alas que no merecen ni ese nombre. El juego nos presenta un elenco de 13 personajes intrigantes, ingeniosos y disparatados, cuyas historias se entremezclan (habrá que intentar jugar con todos para conocer todas las historias y desbloquear todas las escenas animadas) y se desarrollan con el telón de fondo de más de 25 entornos dinámicos y totalmente interactivos. Entre los personajes, destacan Johnny Turbina (protagonista y estrella de Hollywood), Tracy Torpedos (la chica guapa) o Marcel Moreso (inaudita combinación de gemelo siamés y mimo francés)

Con este esperpéntico plantel de personajes podemos comenzar el modo aventura (el que desbloqueará todos los escenarios, minijuegos y personajes para futuras partidas.) Las carreras en Freaky Flyers nos permiten realizar todas las acrobacias aéreas que seamos capaces y recoger decenas de ítems repartidos por el aire. Estos ítems nos proporcionarán diferentes power ups o armamento (misiles, escudos, bombas para dejar tras nosotros, etc.) En realidad nos encontramos con un juego muy parecido a títulos de carreras frenéticas al estilo Mario Kart. Además, entre nivel y nivel accederemos a divertidísimos minijuegos.

El juego también cuenta con un modo multijugador para realizar carreras con hasta cuatro contrincantes. Lo peor es que las animaciones entre nivel y nivel, que nos cuentan la historia de cada personaje, no están dobladas al castellano y, ni siquiera, traducidas.

El veredicto

JUGABILIDAD
Muy sencillo de manejar pero que ofrece una dificultad creciente. Muy jugable.
6,8

GRÁFICOS
La gran calidad que muestran las animaciones no se corresponde con las escenas in game. Aunque no tiene demasiada mala pinta. Cumple.
6,0

SONIDO
Los efectos de audio, la musica, los gritos y golpes al estilo 'Looney Tunes' quedan geniales. No está doblado.
5,9

ADICCIÓN
Es un título que engancha bastante una vez le coges el punto y comienzas a intentar desbloquear todos los personajes.
6,6


Las carreras son realmente adictivas, así como algunos de los minijuegos y los modos multijugador. Los diseños de los personajes.


El juego no está ni traducido ni doblado y, tras varios niveles, se vuelve un poco repetitivo.


Los minijuegos son una verdadera sorpresa, pues se alejan de las típicas carrerasy enganchan.

NOTA XB MAGAZINE 6,4

El control de las monturas a caballo ha mejorado notablemente

LA FICHA XB MAGAZINE

EL JUEGO
precio: 59,95 euros
género: Acción
jugadores: 1 - 2 jugadores

MÁS OPCIONES
system link: no
xbox live: no
banda sonora propia: no

LA COMPAÑÍA
desarrolladores: KOEI
distribuidor: Virgin Play
más info: www.koei.com/launch/DW4/index.htm

DYNASTY WARRIORS 4

La batalla por el control de China no ha hecho más que comenzar. por Rommel ESP



True Mosou, tan espectacular e impresionante como siempre.

Como viene siendo habitual en los últimos años, KOEI nos presenta una nueva entrega de su saga más popular, Dynasty Warriors 4. Este título esta basado en la novela "Romance de los tres Reinos" escrita por Luo Guanzhong en el que se narra como tres familias se disputan China tras la caída del imperio Han.

Esta nueva entrega cuenta con importantes novedades. En primer lugar podemos observar el nuevo motor usado para el juego, Siege Engine. Todos los personajes y mapas han sido rediseñados partiendo de cero y aprovechando este nuevo motor. Esto se traduce en una calidad mucho más alta en las texturas y unos mapas más ricos en detalles. La niebla, ese gran defecto en anteriores ediciones, ha sido reducida y las bajadas de framerate no serán tan frecuentes, a pesar de que seguirán existiendo.

Otra novedad observada es el nuevo diseño del modo principal de juego. En esta ocasión el argumento queda dividido en capítulos y cada capitulo consta de varias misiones que podemos elegir. El orden con que elijamos y las decisiones que tomemos dentro del campo de batalla repercutirán en el número de capítulos del hilo principal , que se irán ampliando con historias paralelas al argumento, incluso en el propio video final algo que le da muchas posibilidades al juego.

Una de las mejoras más impresionantes son los nue-

La niebla, el talón de Aquiles en la saga.

Más de 40 personajes a elegir.

Miles de enemigos por escenario, eso no es nada para mi.

Se ha añadido un estilo muy literario a la narración del juego.

El modo cooperativo, punto fuerte de Dynasty Warriors

vos repertorios de golpes de nuestros personajes, se han añadido combos nuevos con agarres en el aire que juegan un papel importante en la nueva jugabilidad.

Esto es debido a que para mejorar nuestras armas debemos hacerlo mediante experiencia obtenida en el campo de batalla, y esta solo puede ser conseguida realizando este tipo de combos a generales enemigos. La experiencia en armas no será el único tinte de rol que podamos observar, también podremos obtener experiencia para nuestro personaje (mejorando así el número de objetos que podemos llevar puestos) o experiencia para nuestros guardaespaldas. Por si esto fuera poco ahora las batallas serán mucho más dinámicas, produciéndose grandes cambios durante el transcurso de las mismas, gracias entre otras cosas a los nuevos artefactos de guerra, como puentes levadizos, lanzallamas, catapultas, lanza flechas, arietes... todo esto aderezado con rendiciones de generales, duelos a muerte contra los oficiales de un batallón alejados del campo de batalla o cambios de bando hacen que cada batalla sea distinta. El juego viene traducido al castellano manteniendo las voces con el doblaje inglés que no esta nada mal comparado con ediciones anteriores. Lo que realmente no ha evolucionado en Dynasty Warriors 4 es el apartado sonoro, el cual pasa completa-

El veredicto

JUGABILIDAD
Todo un beat´em up a la vieja usanza con varios miles de enemigos por mapa. Más tintes de rol y nuevos golpes y acciones hacen de DW4 un gran avance en la saga. **9,1**

GRÁFICOS
El nuevo motor gráfico es realmente increíble, más polígonos, mejores texturas y un framerate más sólido son su carta de presentación. Lamentablemente el popping sigue existiendo. **8,1**

SONIDO
Bastante descuidado este apartado, no hace un buen uso del DD5.1. La música como es tradicional en la saga esta compuesta por ritmos orientales y potente acústica de guitarra. **7,8**

ADICCIÓN
Sencillo de manejar con mapas enormes plagados de enemigos dotan al juego de una gran adicción que se duplica con el modo cooperativo a dos jugadores. **8,9**

La cantidad de novedades en todos los apartados con respecto a sus antecesores.


La linealidad argumental y poca variedad de mapas puede llegar a hacerse repetitivo.


Los cambios en la jugabilidad para meter pequeños toques de rol, pero manteniendo el estilo clásico.

NOTA XB MAGAZINE **8,3**

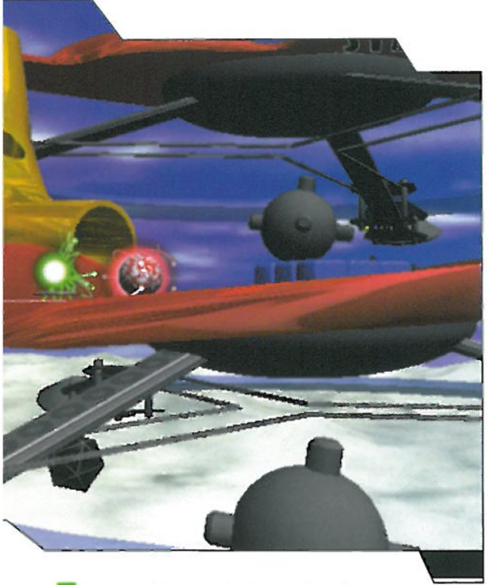
Una bola de energía, unos mundos imposibles y cubos de colores: esto es Mojo!

XB MAGAZINE | **LA FICHA**

EL JUEGO
precio: 29,95 euros
género: Puzzle
jugadores: 1-4

MÁS OPCIONES
system link: no
xbox live: no
banda sonora propia: no

LA COMPAÑÍA
desarrolladores: Dreamcatcher
distribuidor: Virgin Play
más info: www.dcegames.com/DCE/prodpag/ppmojo_uk.html



Los gráficos tridimensionales tienen un gran aspecto.

MOJO!

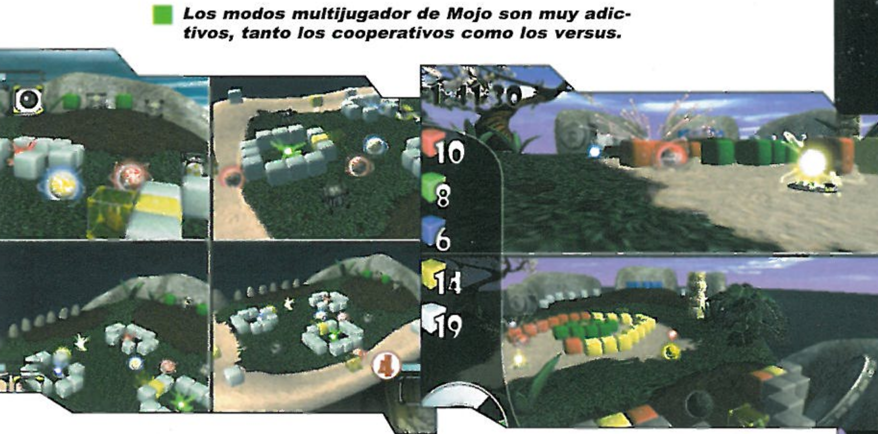
por Jetulio

Una ración de puzzles a muy buen precio

No son muchos los títulos de puzzles con los que contamos en Xbox, por lo que siempre se agradece algún juego de este estilo paseándose por entre el catálogo de grandes estrenos. En el caso de este Mojo!, además, se añade el hecho de que llega a muy buen precio y con una calidad y adicción suficientemente atractivas para todos los que gusten de darle al ingenio y a la resolución de estos retos. La editora Dreamcatcher ha recuperado este título y Virgen Play lo ha traducido y distribuido en España al extraordinario precio de 29,95 euros. Todo un regalo para los que gustan de aparcar la acción, el rol y la aventura durante unos instantes y sumergirse en lo atrayente y complicado que tienen los puzzles.

Lo bueno que tiene Mojo!, como todos los buenos puzzles, es su aparente simpleza y, a la vez, su dificultad creciente y su tremenda adicción. En el juego, nosotros controlaremos una esfera de energía a través de 100 niveles tridimensionales de lo más colorido y variado. Nuestro objetivo es superar los 100 puzzles sin agotar la energía de nuestra esfera, una energía que se conoce como 'Mojo'. Para mantener en unos niveles aceptables nuestro Mojo (se agota con el tiempo y si llega a su fin se acabó lo que se daba) tendremos que ir recogiendo unos cubos de colores que se reparten por el mapa. Pero claro, aquí está la trampa, sólo podemos ir tragando los cubos que tengan el color de nuestra esfera. Afortunadamente, en el mapa también podremos encontrar

Los modos multijugador de Mojo son muy adictivos, tanto los cooperativos como los versus.





Lucha con otros jugadores a resolver el mapa antes que ellos.

La gran variedad de mundos y niveles se agradece, y las largas horas de juego que promete.



Realiza saltos y veloces carreras sin caer de las plataformas.

una especie de pequeñas bolas de energía de diversos colores que cambiarán nuestro tono. Así, cambiando de color adecuadamente, conseguiremos engullir todos los cubos y pasar al siguiente puzzle. Pero hay que medir mucho los pasos que damos para conseguir esto, ya que el Mojo y nuestro tiempo se acaban y esto no es tarea fácil.

A esta dinámica tan simple (controlar la bola, intentar no caernos de las plataformas en el intento, cambiar de color y comer cubos) se le van añadiendo multitud de objetos y trabas: cerradoras, llaves, puertas, rampas, bloques irrompibles, bloques de hielo, etc. Todo para ir construyendo puzzles más sofisticados y difíciles de superar.

Todo esto aderezado con unos gráficos 3D muy coloristas y bien cuidados y unos efectos especiales que dan un aspecto futurista a todos los puzzles. Además, el audio acompaña muy bien a la acción, con un gran catálogo de ruidos que nos avisan de que se acaba el tiempo, de la posibilidad de atacar a un grupo de bloques determinado y otras muchas funciones. También ayuda que todos los menús de juego estén traducidos al castellano, al igual que los textos de ayuda al comenzar cada uno de los 100 puzzles, unos textos que nos dan pistas sobre la mejor manera de resolver el nivel.

Pero la diversión con Mojo! Va mucho más allá de la resolución individual de los 100 puzzles, ya que el juego permite partidas multijugador de hasta cuatro jugadores.

Así, podremos resolver los 100 puzzles en partidas cooperativas con cuatro esferas de energía o entrar en el trepidante modo batalla, que cuenta con sus propios puzzles y que enfrenta a las dos, tres o cuatro esferas a diferentes retos entre ellas. Así, gana la esfera que resuelve el puzzle o la única que sobrevive por mantener su Mojo intacto. Además, el juego cuenta con un modo para uno o dos jugadores que está oculto pero que podremos desbloquear tras resolver los 100 puzzles por primera vez: un atractivo modo minigolf.

El veredicto

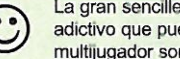
JUGABILIDAD
Un puzzle extremadamente sencillo de manejar y que, tras un minuto de contacto, se domina a la perfección.
6,8

GRÁFICOS
Dentro de la sencillez de las figuras geométricas que aparecen en los niveles, el nivel gráfico es bastante alto.
6,5

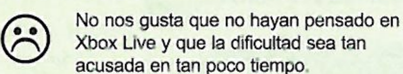
SONIDO
Los efectos y sonidos metálicos acompañan bien a la acción y la banda sonora cumple. Falta la banda sonora propia.
6,6

ADICCIÓN
Si te gusta la resolución de puzzles puede engancharte mucho este juego, aunque lo verdaderamente adictivo son los modos multijugador.
7,0

☺ La gran sencillez del título y lo realmente adictivo que puede resultar. Los modos multijugador son impagables.



☹ No nos gusta que no hayan pensado en Xbox Live y que la dificultad sea tan acusada en tan poco tiempo.



! Es sorprendente que una bola y un montón de bloques de colores pueda enganchar de este modo.

NOTA XB MAGAZINE 6,7

Por momentos creeréis que estáis jugando al GTA III o TRUE CRIME

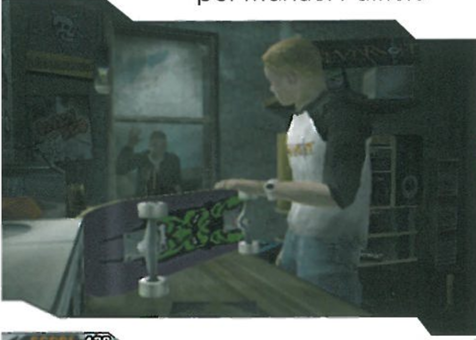
XB MAGAZINE — LA FICHA

EL JUEGO	MÁS OPCIONES	LA COMPAÑÍA
precio: 59,99 euros	system link: sí	desarrolladores: Neversoft Entertaiment.
género: Deportivo	xbox live: no	distribuidor: Proein
jugadores: 1 o 12	banda sonora propia: sí	más info: www.activision.com

por Manuel Patricio

TONY HAWK´S UNDERGROUND

Volvemos a los incios del skate, al barrio y a las calles.





Podréis chulear con vuestra tabla delante de los amigos.

Como cada año, la saga Tony Hawk´s vuelve con una renovada imagen que atrapara desde el primer momento a todos los amantes de la practica de este tipo de deporte, incluso algunos lo llegan a considerar de alto riesgo.

Entrando en profundidad en el juego, el apartado grafico, ha incluido innumerables mejoras, desde el texturizado global de los escenarios, pasando por la fluidez en todos los movimientos y las muy llamativas animaciones.

Las caídas de nuestros skaters, son esta vez mucho mas realistas, dejándonos la posibilidad de poder apagar nuestra furia haciendo pedazos nuestro skate, o lanzándolo tan lejos como queramos para perderlo de vista, muy aconsejable para combatir el estrés.

Los escenarios son verdaderamente grandes, donde podremos optar por realizar nuestras virguerías sin ningún tipo de restricción, recórrelos para conocer todos sus secretos, incluso hay momentos que podría parecer que estamos en un juego tipo True Crime. Tendremos detalles de ver toda una ciudad en pleno rendimiento, desde peatones, animales, carreteras llenas de coches etc.

El amplísimo creador de personajes no ha variado en exceso con las anteriores entregas, aunque podremos completar un personaje con tantas opciones que será muy difícil encontrar dos iguales.

Todo lo relacionado con el sonido y los efectos es simplemente magnifico, aprovechando el máximo todo nuestro sistema de Dolby 5.1, oiremos todos los sonidos típicos de una ciudad, coches, claxon etc... y lo mas gracioso, será ver como gritan y se quejan nuestros skater cuan-

Tranquilo si os caéis, el hospital esta cerca.

Podemos bajar de la tabla en cualquier momento, pero cuidado al cruzar.

Estaréis tan contentos que haréis hasta el pino puente.

La espectacularidad de algunas acrobacias os sorprenderán.

Los adictos a este deporte están de enhorabuena, disfrutaran mucho con este titulo

do besan el suelo al caer. La música del juego es simplemente espectacular, pasando por rock, hip-hop, punk todas muy acertadas, y si alguno no tiene bastante podrá escuchar su propia música, desde el disco duro.

La novedad mas llamativa de este Tony Hawk´s Underground, pasa por la posibilidad de poder bajarnos de nuestra tabla por primera vez en toda la saga, con lo que nos facilita mucho llegar a sitios donde antes no se podía o había que ingeniárselas con rampas o cables telefónicos para llegar. De esta manera exploraremos hasta el último lugar de los niveles. El modo historia nos propone una sucesión de pruebas constantes, con las que mejorar nuestras habilidades. Deberemos completar esas fases si queremos que nuestro skater domine la tabla a la perfección.

El punto mas negro de este juego es la no incorporación del juego online, donde incomprensiblemente no aparece por ningún sitio, y solo la versión para ps2 parece tener, junto con la posibilidad de agregar nuestro rostro en el editor de personajes.

Un gran juego recomendable para todos, donde en esta entrega ha mejorado y pulido esos pequeños defectos de los anteriores y ha incluido muchas mejoras, pero seguimos echando en falta el modo online.

El veredicto

JUGABILIDAD
Exquisita, el control es fácil, intuitivo y con una respuesta acertada. Los fanáticos de la saga disfrutaran de lo lindo
9,0

GRÁFICOS
Con unas texturas y detalles geniales. Los escenarios fluyen con muchísima suavidad ante nuestros ojos
8,9

SONIDO
Una banda sonora digna de un oscar. Posibilidad de poner nuestros temas. Sonido FX de calidad
8,8

ADICCIÓN
Pasaremos horas intentando mejorar nuestro estilo, lastima de no jugarse online
8,8


La posibilidad de poder bajarnos del skate y la facilidad al realizar las acrobacias. El modo historia.


Algunos extraños parpadeos en la imagen y la no inclusión de Xbox Live.


El poder golpear y romper nuestra tabla. Poder explorar el escenario a pie.

NOTA XB MAGAZINE 8,5



El entorno gráfico es la única pega verdaderamente importante.

XB MAGAZINE — LA FICHA

EL JUEGO
precio: 59,99 euros
género: acción
jugadores: 1-2

MÁS OPCIONES
system link: no
xbox live: sí
banda sonora propia: no

LA COMPAÑÍA
desarrolladores: Totally games/Lucasarts
distribuidor:Proein
más info: www.lucasarts.com

Secret Weapons Over Normandy

Volar en estas joyas sí que era volar

por Xboxfever

Bombardear flotas enemigas estará al orden del día.

Secret Weapons pertenece a esa rara especie que en cada generación de consolas apunta a la extinción pero que son indispensables para un sector del público. Los juegos de vuelo nunca han sido un género de mucho éxito en consolas y jamás se ha llegado a una simulación como si se ha logrado en compatibles, principalmente por contar con un número de botones limitado y que el usuario de consola busca la acción directa.

Así que nadie se ha de sorprender de la jugabilidad plenamente arcade del juego de Totally Games. Y es que todos los controles, los parámetros de vuelo y de armas se han simplificado al máximo. Nuestra principal preocupación a lo largo de las treinta misiones de que consta el juego será controlar la altitud mientras nos intentamos colocar tras la cola de algún caza alemán, apuntar y disparar; la culpa de esto la tiene el que nuestra aeronave maniobra de forma idéntica con fuerzas G's positivas y negativas, algo que busca agilizar el combate aéreo si bien puede frustrar las expectativas de quien busque un mínimo de simulación. Mientras avanzamos en una cuidada trama (no esperábamos menos de un juego de Lawrence Holland) desde la retirada de Dunkerke hasta cubrir el avance de las tropas aliadas, iremos desbloqueando nuevas aeronaves hasta el número de veinte en total, impidiendo así que nos acostumbremos a alguna de ellas. También cada objetivo cumplido principal o secundario supondrá obtener una solicitud de mejora aplicable en el hangar a cualquiera de nuestros aviones. Lo cierto es que

Los efectos en las explosiones y en los detalles de los aviones no defraudan.

Intenta buscar la cola de tus enemigos y no tengas piedad.

ponernos en las torretas de un bombardero a disparar es muy relajante.

Los enormes campos europeos están muy logrados.

Si acabas la campaña, los desarrolladores te obsequian con un Tie Fighter y un X-Wing.

Para hacerlo accesible para todos se ha simplificado demasiado el control

lejos de ser una carga, los objetivos secundarios aderezan nuestro campo de batalla particular con situaciones que gustosos iremos a solucionar (¿cuando no ha sido un placer hundir un acorazado nazi?). En cuanto a aprovechamiento de nuestra Xbox hay que decir que Secret Weapons adolece el haber tenido un desarrollo relámpago y multiplataforma.

Lo cierto es que en el caso de algunos aviones recordamos modelados similares, o incluso superiores en el WWII Fighters de Jane's para PC y ya han pasado más de cinco años desde entonces. Aunque sólidos, las texturas terminan por definir el apartado gráfico con un bien, y sólo nos recuerda que ha pasado el tiempo algunos efectos de luz y filtros de suavizado. En el otro lado está un apartado sonoro con buenos temas musicales, efectos de sonido buenos o muy buenos y un aprovechamiento interesante del sonido envolvente digital.

El veredicto

JUGABILIDAD
Arcade totalmente. Termina con un enemigo y elige al siguiente. Las misiones son interesantes y completas con muchos objetivos. Curva de aprendizaje corta
7,9

GRÁFICOS
No claman al cielo, pero simplemente cumplen. En otros casos se ha aprovechado mucho mejor la plataforma de Microsoft.
6,8

SONIDO
Fielmente reproducido tanto el ruido de los motores como el de las armas y explosiones. Cada motor suena según el modelo de avión. Sonido envolvente notable.
8,1

ADICCIÓN
En cualquier caso depende de lo que te gusten los aviones y la II Guerra Mundial. Si es el caso puede que juegues mucho antes de llegar a aburrirte. Adictivo aunque con peros.
7,1


Sencillo de manejar, entretenido y rápido. Un argumento cuidado. Convertir en chatarra un Bf 109


Gráficos sólidos pero del montón. Vuelo excesivamente irreal. Se echa en falta un 'briefing' clásico.

!
Que Lawrence Holland no ha perdido el pulso y mantiene su estilo.

NOTA XB MAGAZINE **7,6**

COMUNIDAD



GANADORES CONCURSO RAINBOW SIX 3

Los dos concursantes más rápidos fueron:
Emilio Loza (Madrid, email)
Santiago Vega (Madrid, email)

Los tres concursantes que aportaron mayor información correcta fueron:
Ángel Sánchez (email)
Luis García (Barcelona)
Jesús B. Álvarez

NOTA: Sin lugar a dudas ha sido uno de los concursos con mayor participación y lamentamos no haber tenido más packs de regalo para haber hecho muchos más regalos. Gracias a todos por participar y seguid intentándolo.

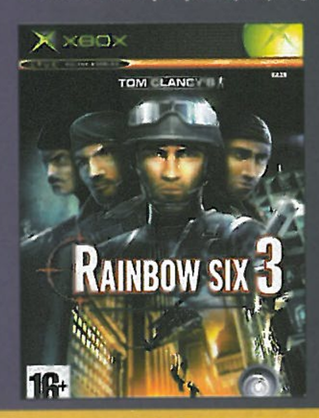


IMAGEN DEL MES

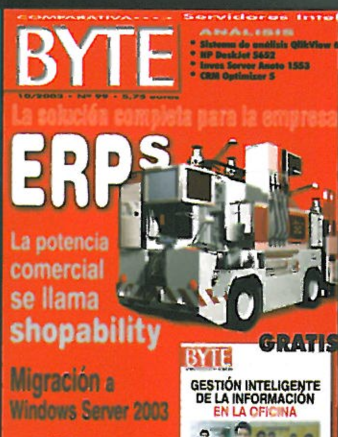
Parece un sueño hecho realidad. Peugeot ha mostrado imágenes de un prototipo que podría ser la versión real del Warthog que todos hemos podido conducir en Halo. No es una broma pesada hecha por algún infógrafo ocioso, sino el Hoggar. Visita esta web y verdad que todo es real: http://www.peugeot-avenue.com/design/concept_cars/home/en/cc_hoggar_caracteristiques.html



DIRECTORIO DE TIENDAS

INFORMACIÓN A MEDIDA







La revista mensual del profesional de la Informática Empresarial

Suscripción anual: 53,76 euros

XB Magazine Revista XBOX independiente

Precio: 5 euros









Monográficos BYTE .NET iPAQ JAVA iPAQ 2

Precio por unidad: 6 euros

Boletín semanal de información exclusiva dirigida a directores generales y de marketing de las empresas del sector de las nuevas tecnologías.

Suscripción anual: 1.503 euros





Dr. Dobb´s ofrece contenidos tanto para el programador de cualquier departamento de IT, como para el arquitecto de sistemas o el responsableIT, que toma las decisiones de infraestructura y tecnología a nivel global de la compañía.

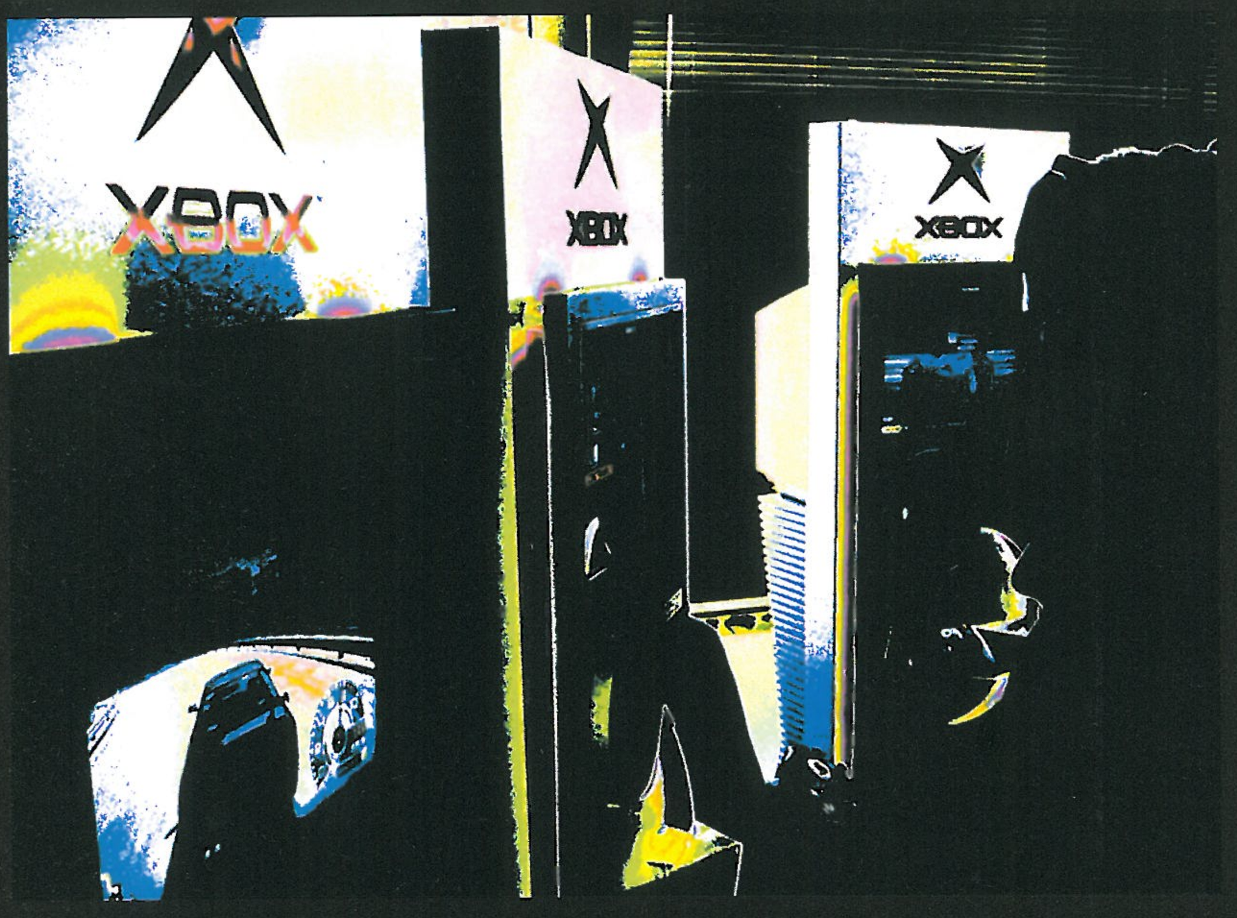
Deseo recibir más información sobre:

(Señalar con un cruz)

- ☐ BYTE
- ☐ CONFIDENCIAL DE INFORMÁTICA
- ☐ .NET
- ☐ JAVA
- ☐ iPAQ
- ☐ DR. DOBB´s
- ☐ XB MAGAZINE

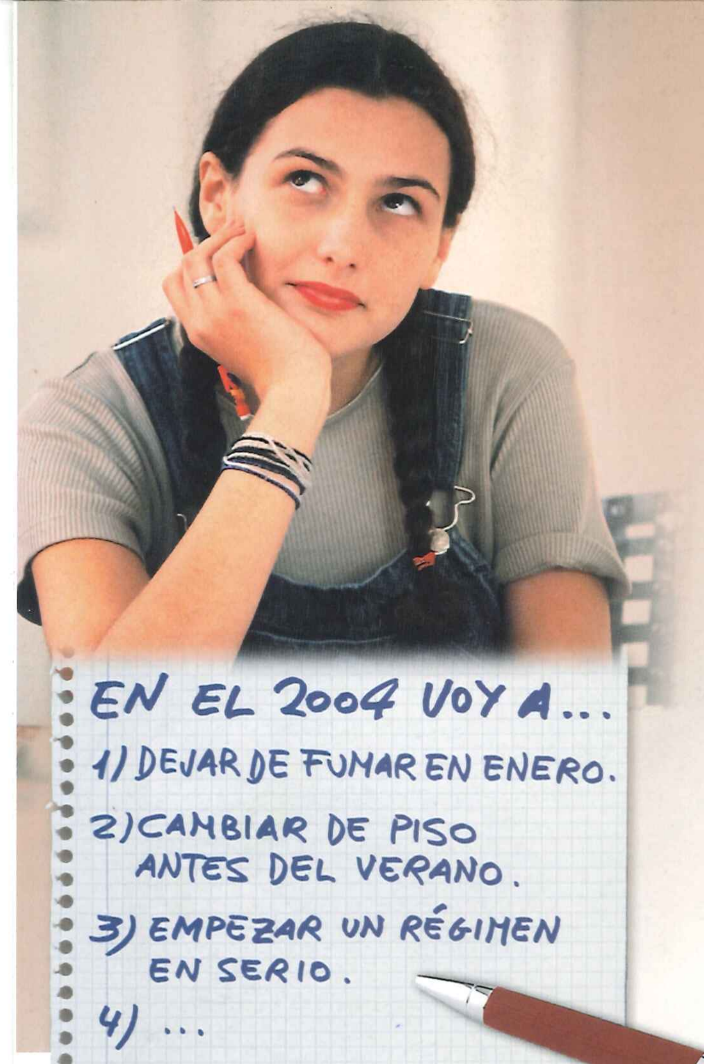
Teléfono 91 632 38 27
Fax: 91 633 25 64
byte@mkm-pi.com

La generación GAME



Dicen que "los españoles son los que más amigos hacen en otros países, son también en general los jugadores más sociables de Europa". Dicen que "los italianos son los más propicios a llegar a intimar: el 17% ha tenido una relación romántica con alguien que conoció jugando". Dicen que "las ciudades europeas en las que se juega más con otras personas son: Madrid, Londres y Manchester" y que "los jugadores franceses son los menos proclives a hacer amigos en la red o fuera de ella". Se trata del "Círculo de Sociabilidad", un estudio encargado por Xbox a la compañía Dynamic Markets en el que se dicen estas y otras muchas cosas que, por lo menos, nos han sorprendido. Mirando a nuestro alrededor, a las personas que nos rodean habitualmente y que forman parte de nuestro entorno cotidiano podríamos decir (en el caso de la redacción de XB Magazine) que estamos rodeados de "frikis" de los videojuegos, gente que es entusiasta de este fenómeno social, pero eso no sale más allá del entorno laboral. Si nos fijamos en el resto de gente que nos rodea no nos atreveríamos a asegurar que los españoles juegan una media de 8 horas semanales y las españolas una hora menos. No nos atrevemos a asegurarlo porque las cifras de ventas de consolas y videojuegos de nuestro país no dicen eso. Sí dicen que hay más de un millón de PS2 en España, lo cual significaría que hay una en uno de cada 10 hogares españoles.

Hay algo más de 100.000 Xbox, muchísimas Gameboy (pero en un espectro de población mucho más infantil que no entraba en el estudio). Lo que esto significa es que o hay gente que se pasa las 24 horas del día jugando o no nos salen las cuentas. Y que en realidad, si bien hay un gran aumento demostrado de las cifras de gente que juega a videojuegos, el fenómeno no es tan demoledor... todavía. Y, claro, ¿qué nos iban a decir... que somos antipáticos y poco ligones?



¡Cuidado con tu lista de propósitos para el 2004!

Podría cambiar tu vida

Cada vez que iniciamos un nuevo año sucede lo mismo.

Las campanadas de Nochevieja parece que nos despiertan las ganas de poner en marcha muchos proyectos pendientes:

> ***"¡Voy a dejar de fumar en enero!", "¡voy a cambiar de piso antes del verano!", "¡voy a empezar un régimen en serio!"...***

También es el momento, en el que miles de personas ponen en marcha sus planes de formación:

> ***..."¡Quiero conseguir un puesto de trabajo mejor!", "¡voy a montar mi propio negocio!", "¡necesito sacarme el Título Oficial!"....***

Estas son decisiones que cambian la vida de la gente. Y lo sabemos porque en CCC llevamos 64 años ayudando a que nuestros alumnos cumplan sus proyectos.

¿Qué proyecto de formación quieres poner en tu lista de propósitos para el 2004?

¡Ya sabes que cuentas con nuestra ayuda!.

Esta sí es una buena manera de empezar el año.... y el resto de tu vida.

Infórmate
902 20 21 22
www.cursosccc.com



64 años de garantías

Planes de Formación con la Garantía de CCC

Construcción y Oficios
- Carné Oficial de Instalador Electricista
- Fontanería NUEVO
- Técnico en Construcción de Obras NUEVO
- Mantenimiento de Edificios
- Energía Solar

Mecánica, Electrónica y Mantenimiento Industrial
- Tco. en Mantenimiento Industrial
- Mecánico de Coches y Motos
- Electrotecnia y Electrónica
- Técn. en Radiocomunicación

Fotografía e Ilustración
- Fotografía
- Aerografía
- Dibujo

Música
- Guitarra
- Teclado

Deporte
- Monitor/a de Aeróbic
- Monitor/a de Fitness
- Monitor/a de Preparación Física (Entrenador Personal) NUEVO

Decoración y Manualidades
Diplomas Art-Mat y Art&Decor (Escuela de Arte y Decoración)
- Decoración
- Monitor/a de Manualidades
- Tapicería NUEVO

Cultura
- Título Oficial Graduado ESO
- Acceso Universidad mayores de 25 años
- Escritor

Idiomas
- Inglés
- Francés
- Alemán
- Ruso

Profesiones Sanitarias
- Técn. Auxiliar de Enfermería
- Auxiliar de Geriatría NUEVO
- Aux. de Jardín de Infancia
- Dietética y Nutrición
- Secretariado Médico NUEVO
- Dirección y Gestión de Centros de 3ª Edad

Medicinas Complementarias
Diploma EFTC (Escuela de Formación en Terapias Complementarias)
- Monitor de Relajación y Desarrollo Personal NUEVO
- Quiromasajista
- Naturopatía NUEVO
- Herbodietética NUEVO

Hostelería
- Cocina Profesional
- Camarero - Barman

Veterinaria
- Aux. de Clínica Veterinaria
- Peluquería Canina
- Aux. Clínico Ecuestre
- Adiestramiento Canino

Informática
- Dominio y Práctica del PC
- Técnico en Ofimática
- Experto en Creatividad y Diseño para Internet

Oposiciones
- Justicia (Aux., Agentes y Oficiales)
- Auxiliares de Ayuntamientos
- Aux. de la Admón. del Estado

Riesgos Laborales
- Título Oficial de Técnico Intermedio y Superior en Prevención de Riesgos Laborales (Laboris)
- Técnico en Gestión Ambiental
- Técnico en Protección Civil

Inmobiliaria
Diploma reconocido por AEGAI (Asociación Europea de Gestores Inmobiliarios)
- Gestor Inmobiliario
- Gestor de Fincas
- Master en Gestión Inmobiliaria NUEVO
- Perito en Valoraciones Inmobiliarias

EMPRESA
Diploma "CESDE", Centro de Estudios Superiores de la Empresa
- Administración de Empresas
- Asesor Laboral
- Asesor Fiscal
- Azafatas de Congresos y RRPP
- Contabilidad
- Secretariado

Preparación para el Título Oficial · Vídeos · Equipos de Prácticas · Incluye CD Rom · Prácticas Optativas

GRATIS

Sí, deseo recibir gratis y sin compromiso información sobre un Plan de Formación a medida.

Matricúlate este mes y consigue **gratis** esta estupenda **Agenda Electrónica** con pantalla táctil, 32 kb de memoria, alarma, calendario, termómetro, calculadora y conversor de monedas.

Curso/s de:

Nombre: ______

Apellidos: ______

Domicilio: ______

Bloque: ______ N.º: ______ Piso: ______ Prta.: ______

Población: ______

Provincia: ______

Cód. Postal: ______ Teléfono: ______

e-mail: ______

Fecha de nacimiento: ______ / ______ / ______

D. N. I. (opcional): ______

El interesado tiene derecho a conocer, rectificar, cancelar u oponerse al tratamiento de la información que le concierne y, autoriza a que pase a formar parte del fichero automatizado de Centro de Cultura por Correspondencia, S.A. (CCC), con dirección en calle Orense 20-1º (28020) de Madrid, ante el cual podrá ejercitar sus derechos, y a que sea utilizada para mantener la relación comercial y recibir información y publicidad por cualquier medio de comunicación de productos y servicios de nuestra empresa y de otras relacionadas con los sectores de telecomunicaciones, financiero, ocio, formación, gran consumo, automoción, energía, agua y ONGs. Si no desea ser informado de nuestros productos o servicios, o de los de terceros, señale con una X esta casilla ☐ (Ley orgánica 15/1999 de 13 de diciembre de Protección de Datos).

- CCC fue autorizado por Educación.
- Acreditado por el INEM.
- Miembro de ANCED. (Org. colaboradora con el Ministerio de Trabajo y Asuntos Sociales.) Certificado de Calidad ISO 9001.

Por favor, envía este cupón a:
CCC · Apartado 17222 ·
28080 MADRID, ESPAÑA
o llama al 902 20 21 22,
indicando la referencia: RCT